http://www.hobbypress.es/DREAMCAST

Revista Oficial

Dreamcast™

Revista interactiva para usuarios de Dreamcast - Nº 17 - Mayo - 995 ptas - 5'98 €





Demo jugable

SKIES OF ARCADIA

¡Más de dos horas de partida!

¡¡SENSACIONAL GUÍA DE GRANDIA 2!!

Directos desde la recreativa

Confidential Mission
18 Wheeler
Daytona USA 2001

Outtrigger

¡Así será el nuevo rey de la acción!

SKIES OF ARCADIA

¡Pon rumbo a la aventura!

8 424094 810048 00017

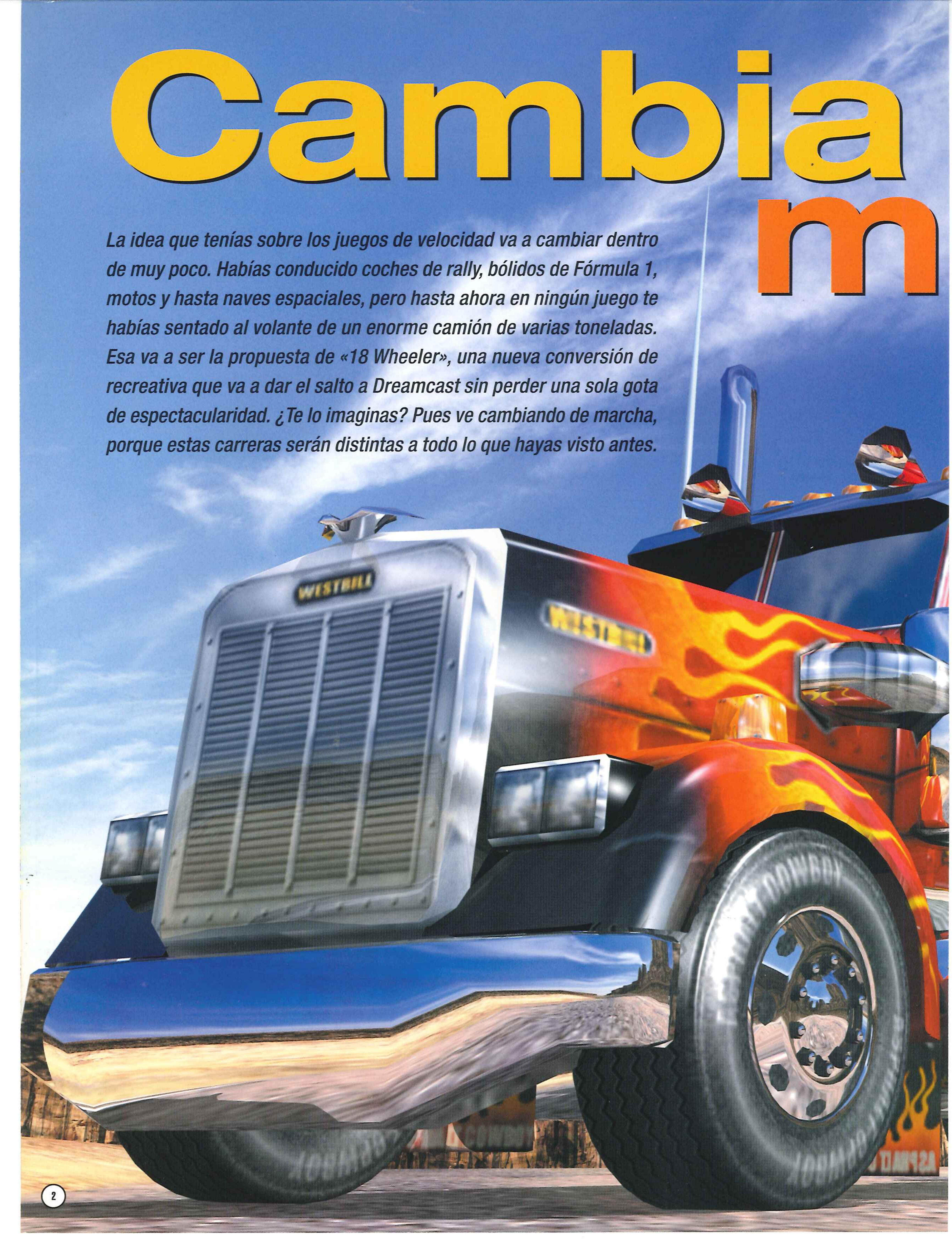


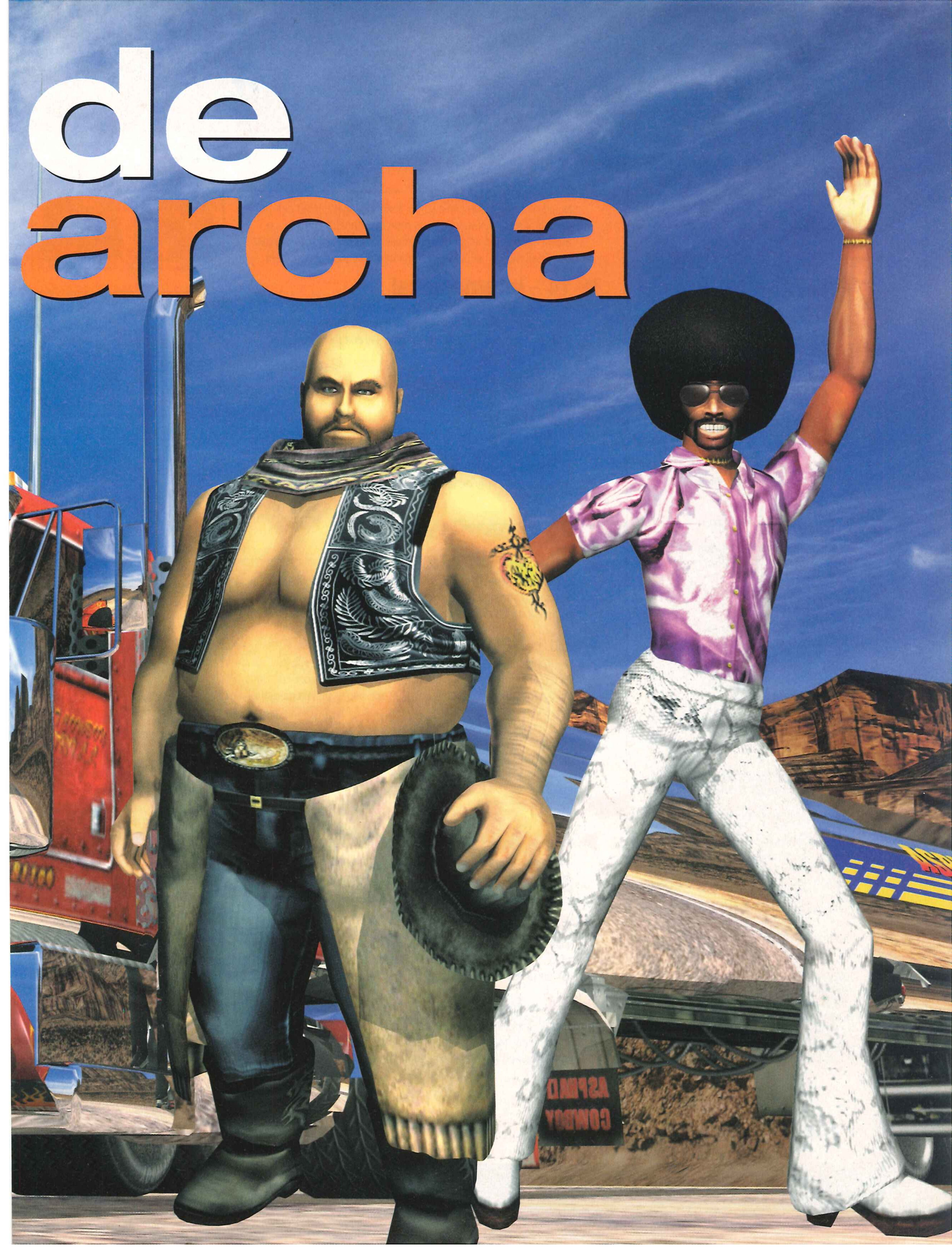
DREAMON VOL.20: NO TE PIERDAS NUESTRAS DOS DEMOS JUGABLES: SKIES OF ARCADIA • 18 WHEELER

VÍDEOS: SHENMUE II • CONFIDENTIAL MISSION • OUTTRIGGER • CRAZY TAXI 2 • DAYTONA USA 2001

Cambia
m

La idea que tenías sobre los juegos de velocidad va a cambiar dentro de muy poco. Habías conducido coches de rally, bólidos de Fórmula 1, motos y hasta naves espaciales, pero hasta ahora en ningún juego te habías sentado al volante de un enorme camión de varias toneladas. Esa va a ser la propuesta de «18 Wheeler», una nueva conversión de recreativa que va a dar el salto a Dreamcast sin perder una sola gota de espectacularidad. ¿Te lo imaginas? Pues ve cambiando de marcha, porque estas carreras serán distintas a todo lo que hayas visto antes.




de
archa

Staff

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Javier Abad
Oscar Néstor de Lera
Colaboradores: David Calabria, Miguel Calabria, Daniel Turienzo, Rubén Horcajada, Sergio Martín, Agustín Galano y Jaime Miguel Carpio
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Fernando Bravo, Augusto Varela
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales:
Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones:
Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID: Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Jefa de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco
E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta 28020 Madrid
Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell
C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia
Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino
C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena
E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona
Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián
C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

REDACCIÓN:
C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta 28020 Madrid
Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES:
Tlf. 902 12 03 41/902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA
C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid.
Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: PRINTONE
Depósito Legal: M-41509-1999

Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**





Sumario

Número 17 - Mayo 2001





▶ 46 - Rogue Spear
Con muy poco tiempo de diferencia nos llega esta continuación del juego de estrategia «Rainbow Six», con nuevas misiones y varias mejoras en su diseño.

48 Zona Abierta

▶ Tu sección
Cuando llegues a estas páginas, seguro que te entran unas ganas locas de conectarte a Internet para enviarnos tu aportación.

51 Guía de compras

▶ ¿Aún no te has decidido?
Pues entonces esta guía, ordenada por géneros y completamente actualizada, te vendrá que ni pintada para saber qué juego comprar.

58 Guías y trucos

▶ 58 - Grandia 2
"Aunque esta maravilla del género rolero esté en inglés, ni un solo aficionado debería perderse la experiencia de jugarlo". Con esta idea en mente, decidimos preparar esta compleja guía. Así no os perderéis nada de su argumento, aunque no sepáis decir ni "yes".

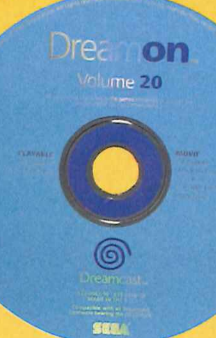
▶ 70 - Phantasy Star Online
Si el mes pasado os dimos todos los datos necesarios para llegar a ser los personajes más populares del juego online, aquí tenéis una ayuda para resolver todas las misiones offline. ¡Y a subir el nivel!

▶ 80 - Especial Trucos
¿Os imagináis resolver todos los problemas con una secuencia de botones? Mientras buscamos el código para aprobar el examen de Física, os dejamos con los últimos trucos que hemos encontrado.

86 Generación Dreamcast

▶ 86 - Ocio
Unas pinceladas para estar a la última: tenemos películas de miedo, el último disco de Rosendo y hasta literatura (o sea, Astérix). Ah, y cuidado con mancharos de grasa, que Torrente anda por ahí.

▶ 88 - Electrónica
Para preparar esta página removemos Roma con Santiago hasta encontrar los "cacharros" más interesantes y modernos, diseñados especialmente para hacernos la vida un poco más sencilla.



Este mes, en nuestro GD-Rom:

Dreamon™
Volume 20

Presented by



© Sega Europe,Ltd 2000,2001

Demos Jugables:



▶ Skies of Arcadia
En esta demo de más de dos horas, conocerás a Vyse, Aika y Fina, navegarás en su barco y tendrás las primeras batallas. Además, ¡está en castellano!



▶ 18 Wheeler
Los camiones de Sega ya están listos para que un conductor atrevido se ponga al volante y conduzca por el espectacular primer circuito del juego. ¿Qué tal si subes y pisas el acelerador?

Vídeos:

- ▶ Shenmue 2
- ▶ Outtrigger
- ▶ Daytona USA 2001
- ▶ Crazy Taxi 2
- ▶ Confidential Mission

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: Revista Oficial Dreamcast dispone de un servicio técnico, en el que se pueden consultar dudas acerca de nuestros GD-Rom. El horario de servicio es de 10h. a 14h. y de 16h. a 20h. de Lunes a Viernes, en el **TELÉFONO: 902 15 18 01**
BUZÓN DE SUGERENCIAS: sugerencias.dreamcast@hobbypress.es



Skies of Arcadia
Dreamcast
SEGA
online functions





Sólo los intrépidos conquistarán el reino de los cielos.

Estás a punto de embarcarte en un viaje místico en busca de tesoros desconocidos, tierras lejanas y respuestas a antiguos misterios. En una carrera para descubrir la verdad de Arcadia, te enfrentarás a la cólera de la Armada Imperial. Ármate de valor, el destino te conducirá al lado más oscuro del cielo.



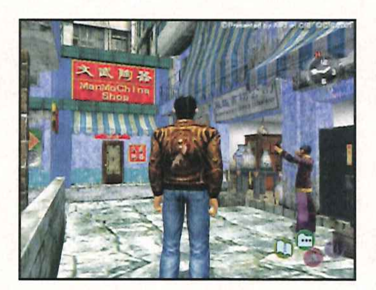
Nuevos detalles de Shenmue 2

La aventura de Ryo Hazuki ya levanta pasiones

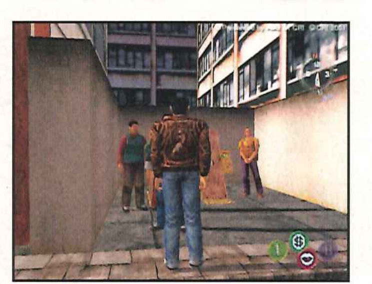
Los chicos de AM2 siguen ofreciéndonos pequeñas "píldoras" de cómo será la segunda parte de «Shenmue». Lo último en llegarnos ha sido una serie de pantallas que corresponden a las diferentes novedades que incluirá el juego.

Varias de ellas nos muestran, por ejemplo, las mejoras en el sistema de control, ya que ahora tendremos una serie de iconos en la pantalla que nos permitirán decidir si queremos hablar con un personaje, sobre qué temas, o si lo que queremos es, por ejemplo, abrir una puerta que hay al lado suyo.

Por otra parte, entre estas primeras pantallas también se atisba cómo será el mapa de las ciudades que visitemos, así como los diferentes minijuegos en los que podremos participar, desde echar un pulso a apostar dinero en una partida al popular Pachinko. A continuación os las explicamos más en detalle.



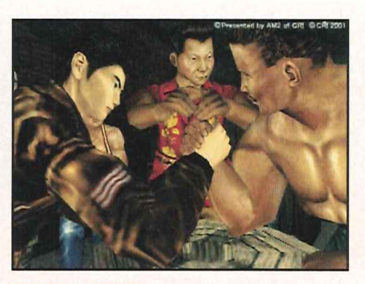
UN NUEVO CONTROL: En «Shenmue 2» le asignaremos una acción a cada botón del mando, como en «Zelda» para Nintendo 64.



DIÁLOGOS: Los iconos de la pantalla nos indicarán las distintas posibilidades. En este caso, los labios del botón A son para hablar.



MÁS ACCIÓN: Yu Suzuki ha prometido que la segunda entrega tendrá más acción. En esta pantalla veis a Ryo echando un pulso.



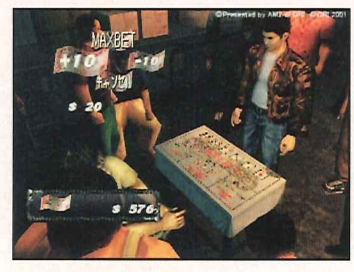
FUERZA BRUTA: Todavía no sabemos la forma de control en este pulso, pero viendo a nuestro oponente, seguro que no es fácil.



COMPRANDO EL MAPA: En cada nueva zona que visitemos podremos comprar un mapa que nos ayudará a orientarnos.



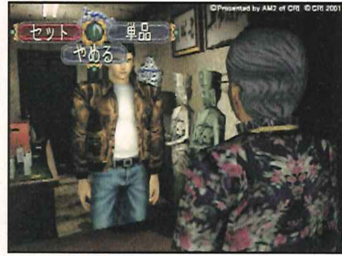
EL MAPA EN PANTALLA: Una vez que lo hayamos comprado, veremos el mapa en la parte inferior izquierda de nuestra pantalla.



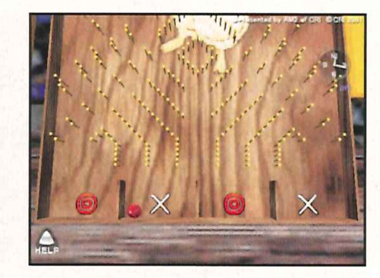
SE ADMITEN APUESTAS: El dinero va a tener también mayor relevancia. Podremos hacer apuestas en diferentes minijuegos.



DINERO FÁCIL: En este juego tendremos que acertar si el número del dado es mayor o menor del que nosotros apostemos.



CASA DE EMPEÑOS: Una nueva forma de mover nuestro dinero será empeñando los objetos que recojamos durante la aventura.



PACHINKO: Este popular juego japonés va a salir también en «Shenmue 2». Nuestra suerte dependerá de dónde caiga la bolita.

música

Tetsuya Mizuguchi, el productor de «SPACE CHANNEL 5», ha descrito su próximo proyecto, que responde al nombre provisional de «K-PROJECT», como un "shooter musical". Al parecer, los jugadores crearán música a medida que disparen, algo que nos suena tan raro, que tendremos que esperar a verlo para comprender en qué consiste.

Juega a Dreamcast y gana un OPEL SPEEDSTER

CENTRO MAIL sortea este cochazo entre sus clientes

A partir del 1 de abril, y hasta el 30 de junio de 2001, Centro Mail sorteará un Opel Speedster entre todos los que se compren uno de estos productos: la consola, «MSR», «Phantasy Star Online», «Toy Racer», «Shenmue», «Virtua Tennis», «Sega GT», mando, teclado, Vibration Pack o ratón. Así que ya sabéis, jugad con Dreamcast, y a lo mejor este verano os vais de vacaciones en este cochazo.



Primera imagen de la peli de Resident Evil

Milla Jovovich contra los ZOMBIES



Milla Jovovich ("El quinto elemento"), en el papel de la "matazombies" Alice, será la gran protagonista de esta adaptación del juego de Capcom. El rodaje se está desarrollando en Alemania, y su estreno en EEUU está previsto para Halloween (31 de octubre), un día muy apropiado.

Como veis, la chica es bastante lista, porque lo primero que hizo fue pasarse por la armería. Más vale prevenir, ¿no?

Zona de combate

Ubi Soft lanzará Conflict Zone en junio

Seguro que muchos os acordáis de «Peacemakers», un título que Ubi Soft presentó en Londres, en el último ECTS. Como os dijimos en su día, se trata de un prometedor juego de estrategia en el que nos propondrán dos alternativas antes de comenzar la partida: por un lado, podremos liderar las fuerzas pacificadoras internacionales, o si preferimos, también podremos ponernos en el papel de un dictador que amenaza la paz mundial. Después de varios meses sin oír hablar de él, ahora este juego es noticia por un doble motivo: primero, porque ha cambiado de nombre, y a partir de ahora pasa a llamarse «Conflict Zone». Y segundo, porque figura en el plan de lanzamientos de Ubi Soft para el próximo mes de junio. Por el momento, os vamos a refrescar la memoria con estas dos pantallas, pero esperamos poder hablaros largo y tendido sobre el juego en breve.

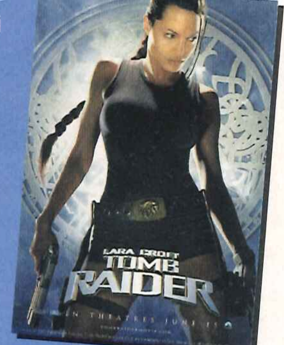




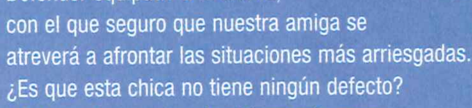
Sexy ANGELINA

No sólo lo borda como Lara Croft, ¡además conduce un cochazo!

Paramount Pictures ha presentado este póster promocional de la peli de «Tomb Raider», en el que es posible admirar a Angelina Jolie en todo su esplendor. Como ya sabéis, la película se estrenará el próximo mes de julio.



Además, han llegado también a nuestra redacción unas fotos del cochazo que conducirá Lara, un impresionante Land Rover Defender equipado a la última, con el que seguro que nuestra amiga se atreverá a afrontar las situaciones más arriesgadas. ¿Es que esta chica no tiene ningún defecto?



Internet: www.tombraidermovie.com





PHANTASY STAR ONLINE EVOLUCIONA

Se anuncia la versión 2 en Japón





El Sonic Team le ha dado una alegría a los usuarios japoneses de «Phantasy Star Online» al anunciar el lanzamiento de una nueva versión del juego, que saldrá el próximo 15 de mayo. Entre las novedades estará una opción para que hasta doce aventureros se lo pasen en grande jugando al fútbol en un campo dentro del lobby. Habrá también dos escenarios adicionales, el templo y la nave espacial, y por supuesto, nuevos monstruos, trajes e items. A nivel de jugabilidad, lo más destacado será que los aventureros podrán elevar su experiencia hasta 200, y enfrentarse entre sí en un modo batalla con opciones como el clásico "capturar la bandera". De momento, "Phantasy Star Online Ver. 2" está previsto sólo para Japón, pero esperamos que Sega lo lance en el resto de paises, donde el juego está cosechando un éxito enorme. Según cifras de Sega América, ya hay más de 200.000 usuarios registrados en todo el mundo. ¿Acaso no nos merecemos tener esta nueva versión?



Adiós al presidente de SEGA

Isao Okawa falleció el pasado 16 de marzo

Sega está de luto. El 16 de marzo murió, víctima de un fallo cardiaco, Isao Okawa, su presidente. Okawa, que tenía 74 años, se había hecho cargo de la compañía en sustitución de Shoichiro Irimajiri, y desde allí impulsó los cambios que Sega ha emprendido en los últimos meses. Su sucesor en el cargo será Hideki Sato, el anterior vicepresidente.



Eidos cancela Soul Reaver 2

Un jarro de agua fría para los "dreamers"

El vampiro Raziel nos ha dado a todos los usuarios de Dreamcast con la puerta en las narices. En una decisión que cuesta entender, Eidos ha anunciado que cancela el proyecto de «Soul Reaver 2» para nuestra consola a causa del cambio en la política empresarial de Sega. Para que todos nos entendamos, en la visión de Eidos, al convertirse Sega en una compañía third party, ha pasado a ser un competidor más, con lo que no les interesa lanzar el juego para su máquina de 128 bits. Afortunadamente, «Commandos 2», el juego de los españoles Pyro Studios que también lleva Eidos, parece que sí continúa adelante.

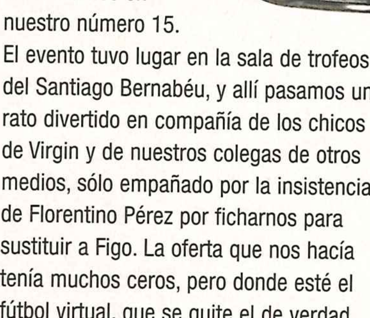
sega

Nuestra compañía favorita ha llegado a un acuerdo en Japón con Innomedia e Isao Corporation para ofrecer un nuevo servicio de telefonía por Internet a los usuarios de PC nipones. Se llama **DREAMCALL**, y permite telefonear desde el ordenador a móviles y fijos con unas tarifas mucho más baratas.

PRESENTACIÓN European Super League

Virgin nos llevó al Santiago Bernabéu



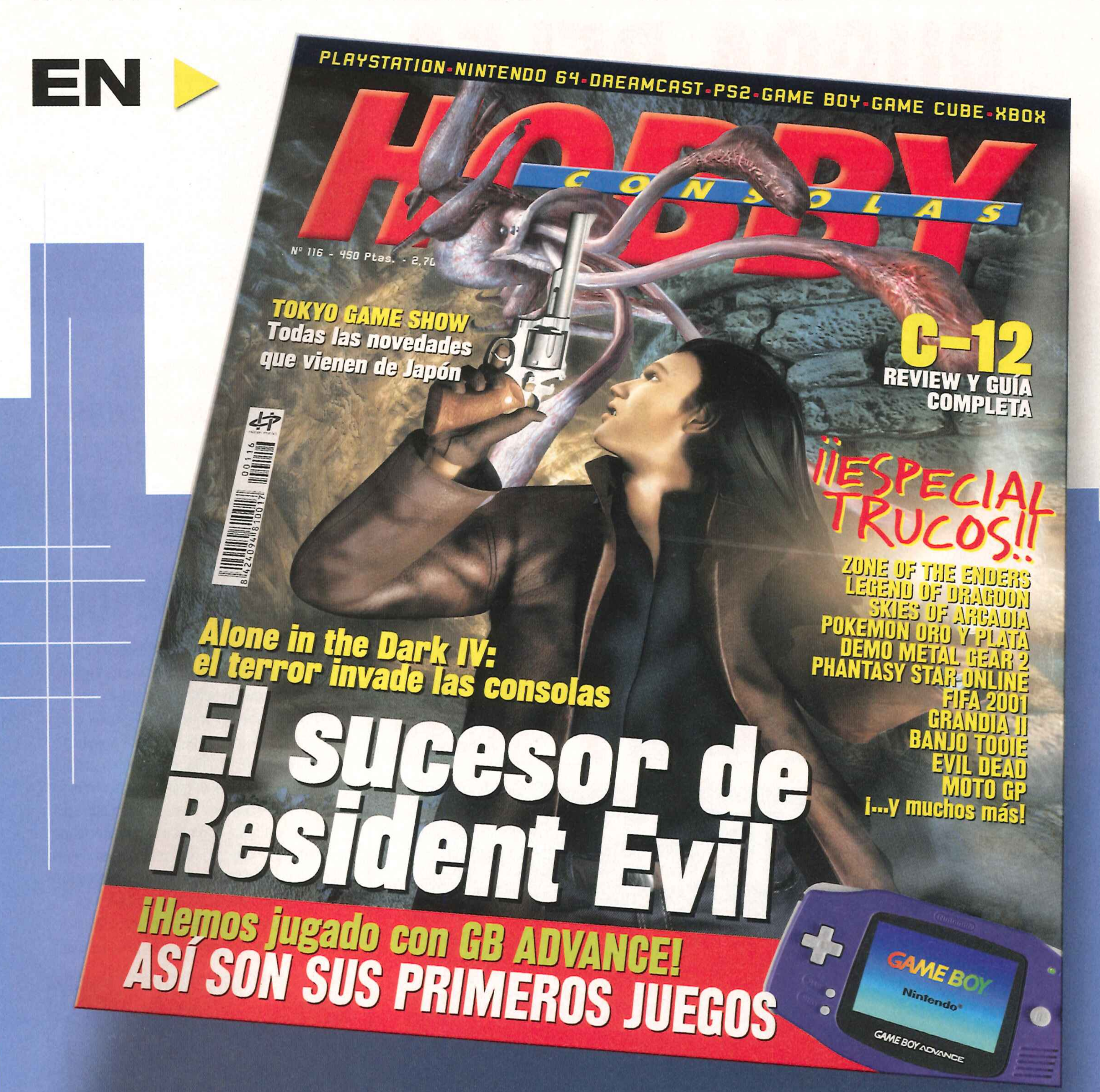


El pasado 12 de marzo, Virgin invitó a la prensa del sector a la presentación de «European Super League», el simulador de fútbol que comentamos en nuestro número 15.

El evento tuvo lugar en la sala de trofeos del Santiago Bernabéu, y allí pasamos un rato divertido en compañía de los chicos de Virgin y de nuestros colegas de otros medios, sólo empañado por la insistencia de Florentino Pérez por ficharnos para sustituir a Figo. La oferta que nos hacía tenía muchos ceros, pero donde esté el fútbol virtual, que se quite el de verdad. ¿No estáis de acuerdo con nosotros?

NO TE PIERDAS ESTE MES

EN



LA MEJOR INFORMACIÓN PARA TU DREAMCAST

- **REVIEWS:** Skies of Arcadia, Daytona USA 2001 y Evil Dead
- **PREVIEWS:** Alone in the Dark IV (exclusiva), Confidential Mission y 18 Wheeler
- **BIG IN JAPAN:** Phantasy Star Online 2
- **ARCADE SHOW:** Sports Jam, la nueva recreativa de Sega
- **ESPECIAL TRUCOS:** Grandia II, Phantasy Star Online, Spawn, Vanishing Point, Skies of Arcadia, Daytona USA, Sonic Shuffle y Evil Dead

CONCURSO DREAMCAST: Sorteamos una Dreamcast, 5 juegos Skies of Arcadia, 15 Visual Memory y 15 Dreamcast Controller

CRAVE BUSCA PELEA

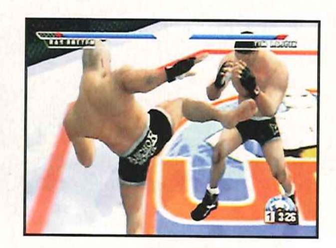
Prepara la segunda parte de Ultimate Fighting Championship

Si le echáis un vistazo al número 10 de la revista, encontraréis una preview de «Ultimate Fighting Championship», un juego de lucha extrema que, pese a ser bastante violento, tenía muy buenos gráficos y un sistema de lucha divertidísimo. La pena es que al final no llegó a España por un problema de distribuidoras: los derechos sobre los juegos de Crave pasaron de Acclaim a Ubi Soft, y de títulos como el mismo «UFC» o «Tokyo Highway Callenge 2» no volvimos a saber nada más.

El nuevo «UFC» va a llevar la coletilla de «Tapout», y sus creadores aseguran que va a incluir nuevos luchadores, mejores gráficos y también nuevos modos de juego. Su lanzamiento será el próximo verano, así que esperamos que tenga mejor suerte que la primera entrega y podamos jugarlo también por aquí.







fichaje

Infogrames ha anunciado que una de las canciones que escucharemos en la banda sonora de «**ALONE IN THE DARK IV**» va a llevar la firma de Stewart Copeland, uno de los ex-componentes del grupo "Police". Al parecer, el tema sonará durante la intro de esta esperada aventura.

PILOTOS por un día

Ubi Soft nos invitó a la presentación de F1 Racing Championship



Arriba: ¡Nos lo pasamos en grande montando en kart!
Debajo: Hay quien no necesita un mono para estar mona.

Gracias al realismo del simulador de Fórmula 1 de Ubi Soft ya nos habíamos hecho una idea de lo que deben sentir los pilotos de verdad, pero la presentación que la compañía organizó el pasado 27 de marzo en el circuito de karts que Carlos Sáinz tiene en Las Rozas (Madrid), nos permitió hacer nuestros pinitos como ases del volante… y que todo el mundo comprendiese por qué nos dedicamos a editar revistas de videojuegos en lugar de correr en los circuitos del mundial (un saludo al personal de pista, por empujarnos en los momentos de dificultad).

¿Estamos ante la recreativa más loca de la historia?

Paseando al perrito virtual

Las imágenes que veis aquí pertenecen a la extravagancia más grande que nos ha llegado de Japón en mucho tiempo: se trata de una recreativa que se llama «Inu No Osanpo», y que consiste en ¡pasear a un perro! Nosotros caminamos sobre la cinta, mientras en pantalla sale el animalito, que va marcando el ritmo, se acerca a otros perros y… sí, también hace pis.

Además, durante la partida van apareciendo también unos "Quick Time Events" como los de «Shenmue», que debemos superar para lograr nuestro objetivo principal: que el perro esté siempre contento. Lo que no sabemos es si también llega a mordernos cuando se cabrea.



YA es primavera en DREAMCAST

Pero que los alérgicos estén tranquilos, que aquí lo que florecen son los juegos, y eso no le hace mal a nadie. Proein, por ejemplo, va a lanzar cuatro nuevos títulos en las próximas semanas. Aquí tenéis un primer adelanto.

CHARGE'N BLAST

La versión moderna del "pim, pam, pum" de las ferias está a punto de aterrizar en Dreamcast.



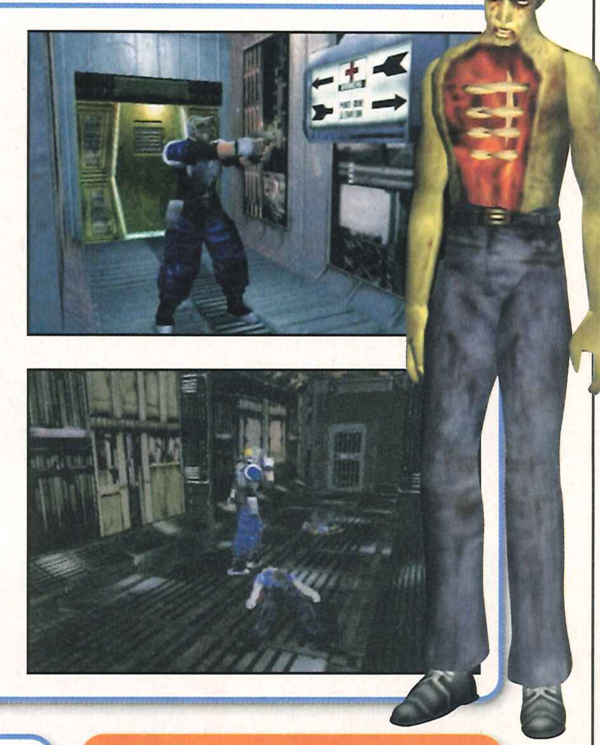


Pocos títulos tan descriptivos como el de este juego de disparos, pues en cristiano «Charge'n Blast» viene a significar algo así como "carga, dispara y mándalos a freir espárragos". Bueno, dicho y hecho, porque nuestra labor en el juego será cargar una de las tres armas que tendremos, apuntar a los innumerables extraterrestres que desfilarán ante nosotros como en una caseta de feria (no tendremos libertad para movernos por los escenarios), y dispararlos antes de que sean ellos los que nos manden al otro barrio. Se tratará de una idea muy sencilla, pero con un gran poder adictivo, sobre todo jugando a dobles.

CARRIER

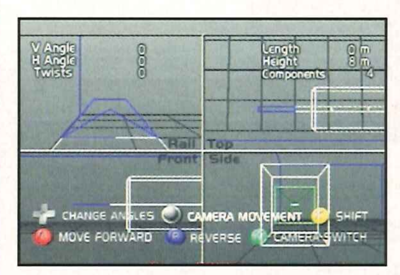
El miedo y la acción vuelven a Dreamcast con esta fantástica aventura de terror.

Una ambientación claustrofóbica en un entorno sin salida (la acción sucederá en un portaaviones), experimentos con un extraño virus que han convertido a la tripulación en mutantes sedientos de sangre, sustos a la vuelta de cada esquina y un montón de situaciones que resolveremos estrujándonos la sesera... siempre que algún enemigo no nos la haya estrujado antes, claro. «Carrier» salió en Japón hace ya casi un año, pero sólo ahora vamos a poder jugarlo en España, ¡y con subtítulos! Seguro que la espera mereció la pena.



COASTER WORKS

Ahora podrás diseñar tu propia montaña rusa sin estudiar una ingeniería.



No penséis que estamos de cachondeo; «Coaster works» será un simulador de construcción en el que tendremos que diseñar montañas rusas con todos los detalles que manejaría un ingeniero. Durante la fase de creación, la pantalla nos mostrará imágenes vectoriales de nuestro proyecto, y tendremos que estar pendientes de los materiales, el espacio y la fuerza de la gravedad para que todo funcione bien al ponerla en marcha.

IRON ACES

Estos cazas de combate lo tienen todo listo para su próxima misión.

Este nuevo simulador aéreo nos pondrá en la piel de un piloto del ejército aliado en plena 2ª Guerra Mundial. «Iron Aces» va a proponernos misiones defensivas, de reconocimiento, y de combate sobre objetivos de la Alemania nazi.
Un interesante apartado visual, que nos permitirá seguir la acción desde dentro o fuera de nuestro avión, tratará de darle nuevos aires a un género poco habitual.



Estrategas en la red

Llegan a Japón las batallas online de «Hundred Swords»



Cada soldado que interviene en las batallas tiene su propia barra de energía, aunque el interfaz del juego nos permite moverlos en grupo para simplificar el control.

La estrategia es un género que se presta bien a las partidas online. Títulos como «WarCraft» han conocido un éxito enorme en PC, pero los "consoleros" nunca hemos podido disfrutar de esas intensas experiencias. Bueno, a menos que cumplamos dos requisitos: tener una Dreamcast y ser japoneses, porque sólo nuestros amigos nipones pueden permitirse jugar a «Hundred Swords».

El juego de Sega acaba de salir en aquellas tierras, y nos transporta a un mundo fantástico-medieval donde se enfrentan cuatro ejércitos, controlados por otros tantos jugadores desde casa. Cada grupo tiene sus propias fuerzas (infantería, caballería, magos...), y su líder debe apañárselas para manejar sus recursos atacantes y defensivos hasta alzarse con la victoria definitiva.

Smilebit, los "padres" de «Hundred Swords», han creado un interfaz muy simple para controlar a nuestras tropas sin pesadas combinaciones de teclas, como en el PC. En el apartado gráfico, destacan tanto el imaginativo diseño de los soldados de cada reino (se ve que allí no hay prestación social), como los retratos no animados que aparecen en las escenas de diálogo, creados por el ilustrador Yoshio Sugiura (de acuerdo, no le conocemos de nada, ¿pero a que queda bien la vacilada?).

Como no pensamos que «Hundred Swords» llegue a nuestro país, nosotros ya le hemos solicitado a un matrimonio japonés que nos tome en adopción para poder pirarnos allí a disfrutarlo como se merece. En nuestro próximo número os contaremos si el truco ha colado o no.

PARA COLECCIONISTAS

El juego de Smilebit tiene muchas razones para ser una pieza codiciada por amantes de las cosas bien hechas. No sólo se trata de uno de los pocos títulos de estrategia online que hay para consola, sino que también es posible comprar un CD aparte en el que se incluye su fenomenal banda sonora. Aunque claro, hay que ser japonés para poder darse un gustazo así.

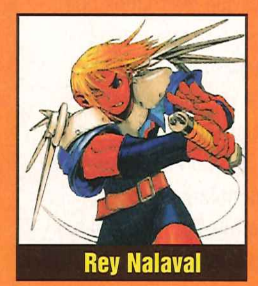




Cuatro reinos se enfrentan en este juego de estrategia a través de Internet.

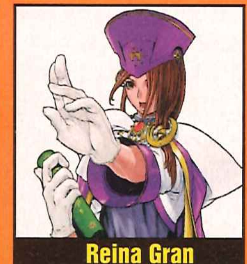
LOS LÍDERES

Estos cuatro personajes son los líderes de los reinos que luchan en «Hundred Swords». Cada uno tiene su ejército, con diferentes características de combate según las habilidades de defensa y de ataque de sus hombres. Y claro, los cuatro están controlados por un jugador distinto desde casa, y se enfrentan en Internet.


Rey Nalaval


General Ruplustorie


Príncipe Mascar


Reina Gran

todo sobre mi hermano

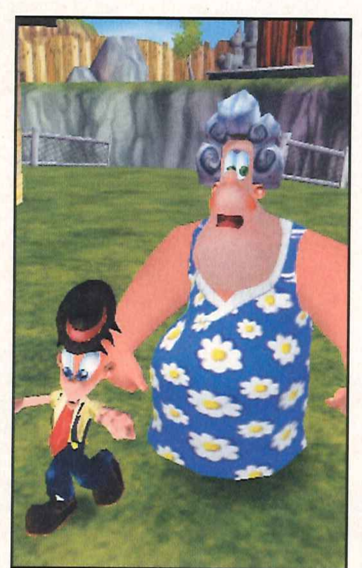
Descubre «Floigan Brothers», la última locura de Sega

Esta es la historia de Moigle y Hoigle, los dos hermanos Floigan, un par de tipos raros como tantos otros, pero que van a saltar a la fama porque Sega América piensa convertirlos en protagonistas de un juego totalmente loco.

«Floigan Brothers» ha sido desarrollado por Visual Concepts, y nos permite conocer de cerca cómo se las apaña la extraña pareja para salir adelante en la vida: Hoigle, el más enclenque, es la cabeza pensante del dúo, mientras que Moigle, el grandullón, es el encargado de llevar a la práctica sus planes.

El juego se desarrolla tanto en casa de los Floigan, como en una mezcla entre patio y vertedero que tiene al lado, y nos obliga a comernos el coco para descubrir la forma de resolver diferentes problemas combinando la inteligencia de Hoigle y la fuerza de Moigle. El humor está siempre presente porque cada nueva situación resulta más disparatada que la anterior.

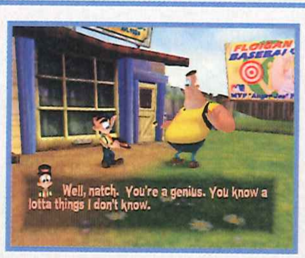
Además, «Floigan Brothers» tiene también algunas funciones online, que permiten descargar de la red temas navideños, de Halloween, etc., o vestidos para los hermanos. Cada jugador, además, puede intercambiar su Moglie con los demás, porque el hermano tontorrón va desarrollando habilidades según avanza la partida.

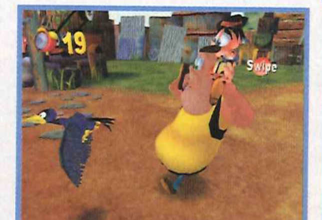


La posibilidad de conseguir nueva ropa para los hermanos hará que nos partamos de risa con la vena "drag queen" de Moigle.

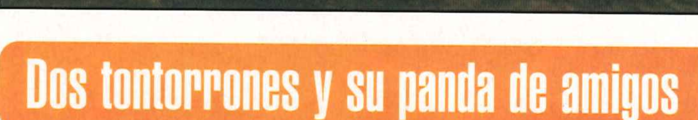


TRABAJO EN EQUIPO

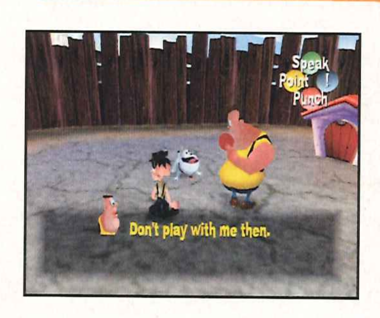




Los hermanos Floigan son una pareja de lo más organizada. El canijo Hoigle es el que pone la (limitada) inteligencia, mientras que al pánfilo de Moigle le toca poner sus planes en práctica. ¿Vosotros os fiaríais de dos tipos con una pinta tan desastrosa?



Dos tontorrones y su panda de amigos



El juego está a punto de salir en EEUU, pero dudamos que llegue aquí.



¿Cómo podemos cruzar el río? Problemas como éste son constantes en la aventura, y sus soluciones, totalmente disparatadas.









El equipo de Visual Concepts encargado de diseñar los personajes de «Floigan Brothers» ha tenido siempre muy claro que el sentido del humor debía presidir el juego. Sus creaciones, comenzando por los dos protagonistas, y siguiendo por el resto de personajes, parecen sacadas de una serie cómica de dibujos animados.

¿sabes lo último para tu móvil?



Llama,

Yo♥Valencia 702132	202078	303378	Yo♥Betis 702037
Yo♥Málaga 702131	702054	Yo♥Sevilla 702058	Lakers 705193
Yo Madrid 702130	C. Deportivo Numancia 702107	Yo Barça 702108	Yo Bayern 702109

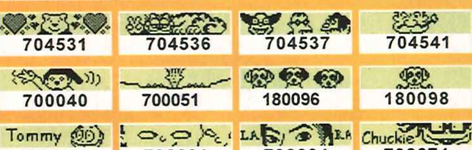
702080	Cáncer 702222	Acuario 702207	Cáncer 702221	Rayo 702115	Hala Madrid 702116	Yo♥Liverpool 702129	Liverpool FC 702117	Albacete 180000	At. Madrid 180001	Athl. Bilbao 180002	Badajoz 180003
...hola guapo 702072	Capricornio 702223	Géminis 702230	Betis 180004	CD Alavés 180005	CD Numancia 180006	Celta Vigo 180007	Compostela 180008	Córdoba 180009	Dep. La Coruña 180010	Eibar 180011	Elche 180012
704501	Piscis 702249	Sagitario 702254	Esp. Barcelona 180013	Extremadura 180014	FC Barcelona 180015	FC Málaga 180016	FC Valencia 180017	FC Villarreal 180018	Getafe 180019	Jaén 180020	Leganés 180021
702300	Libra 702244	Tauro 702265	Levante 180022	Lleida 180023	Murcia 180024	Osasuna 180025	Racing Ferrol 180026	Racing Santander 180027	Rayo Vallecano 180028	RCD Mallorca 180029	Real Madrid 180030
Matrix 702246	Escorpio 702227	Virgo 702267	Real Oviedo 180031	Real Zaragoza 180032	Real Valladolid 180033	Recreativo 180034	RS San Sebastian 180035	Salamanca 180036	Sevilla 180037	Sporting 180038	Tenerife 180039

indica el número del logo o sonido que quieres...tu número de móvil...y en pocos minutos ¡¡aparecerá en tu pantalla!!

topten

1	Real Madrid 702123
2	100008
3	...hola guapo 702072
4	702122
5	314502
6	007 100190
7	202328
8	100016
9	702281
10	100017

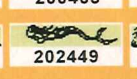
702272	Aries 702215	Leo 702242	UD Las Palmas 180040	Universidad 180041	R. Madrid 702196	Lopera el mejor 702245	Manchester United 702287	¡Atleti! 702112	NBA 705212	Barça 702095	Manchester United 702104
100007	Pokémon 100015	100008	100009	100011	Yo Atleti 702128	Valencia FC 702127	Gooool! 702043	Musho Betis 702047	Biris 702048	Málaga FC 702118	Real Madrid 702123
200037	100016	300195	South Park 300268	300275	Alberto 702170	Ale 702171	Alfonso 702172	Antonio 702173	Diego 702180	Eduardo 702183	José 702185
100017	180166	100023	Walt Disney 100029	100031	Manuel 702188	Marcos 702189	Miguel 702190	Nacho 702191	Rafael 702194	Raúl 702195	Adolfo 702212
200026	180172	200031	200050	Cobi 702179	Adrian 702213	Arturo 702219	Tamara 702124	105026	200532	Backstreetboys 700555	Metallica 700561
310097	314474	Kitty 704482	202114	702039	Olé! 702050	Christina Aguilera 702169	Alejandro Sanz 702174	202185	702120	702121	100396
704555	Cartman 704569	Superman 704579	Tarzan 100004	Madonna 702078	Beatles 704901	202273	300213	Snoopy 300221	Backstreetboys 702177	Chayanne 702178	Enrique 702184
Jon 700067	700093	704443	704447	704457	704463	704481	Ultraman 300254	300276	Iron Maiden 702233	Kiss 702238	Iron Maiden 702232
704493	704531	704536	704537	704541	You Bastard 704557	Kenny 704558	Eat my balls!!! 704577	705029	Eminem 702226	100414	100424

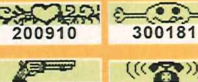


700034	700040	700051	180096	180098	180095	702247	702257	702258	702187	Ricky Martin 702197	AC/DC 702209
Beavis and Butt-head 702175	Tommy 702299	702291	LA 702284	Chuckie 702274	Angelica 702270	Toy feliz 702266	Te Quiero 702260	702259	101800	101805	Bon Jovi 702220
Cream 702276	New York 702248	Quake 702251	704485	200402	200436	200450	200465	200868	200910	300181	300186







702278	F.R.I.E.N.D.S 702279	702282	Mujer 702285	No... pises smoke it 702289	702294	704526	202227	202444	202449	208784	300036	300046	007 704465

tonos para tu móvil

cine y tv

Los Picapiedra · TV	407680
James Bond · Cine	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Superman · Cine	407700
Misión Imposible · Cine	407714
Los Simpsons · TV	407698
Top Gun · Cine	407232
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock · TV	407706
Halloween · Cine	407683
Los Teleñecos · TV	407703
Puente sobre el río Kwai	407718
La Familia Adams · Cine	407668
Inspector Gadget · TV	407685
El equipo A · TV	407667
El coche Fantástico · TV	407688
Los Monster · TV	407702

éxitos

I could fall in love with you · Selena	407436
Fields of glory · Sting	407459
Back for good · Take that	407467
Head over heels · Tears for fears	407469
Shout · Tears for fears	407470
Were going to Ibiza · Venga Boys	407489
Uncle John from Jamaica · Venga Boys	407490
The Riddle · Gigi D Agostino	407578
I learned from the best · Whitney Houston	407502
Will2 K · Will Smith	407504
Somewhere over the rainbow · Marusha	407583
Children · Robert Miiles	407587
Fable · Robert Miiles	407588

éxitos

Macarena · Los del Río	407628
La vida loca · Ricky Martin	407422
Sex Bomb · Tom Jones	407480
Red Red Wine · UB 40	407484
Barbie Girl · Aqua	407601
Say what you want · Texas	407471
Dancing Queen · Abba	407201
Let it be · Beatles	407740
Every breath you take · Police	407620
The wall · Pink Floyd	407406
Its not unusual · Tom Jones	407479
Brother Loui · Modern Talking	407634
Black or white · Michael Jackson	407631
Lambada · Kaoma	407626
Tubular Bells · Mike Oldfield	407633
Viva Forever · Spice Girls	407452
Hey Jude · Beatles	407742
Candle inthe wind · Elton John	407617
China in your eyes · Modern Talking	407635
Don't speak · No doubt	407637
All Star · Smash Mouth	407447
Can't enough of you baby · Smash Mouth	407448
Then the morning comes · Smash Mouth	407449
Walking on the sun · Smash Mouth	407450
Two become one · Spice girls	407454
Don't give it up · Bryan Adams	407256
Just can't get enough · Depeche Mode	407277
Strange love · Depeche Mode	407278
Save a prayer · Duran Duran	407290
You are so beautiful · Joe Cocker	407347
We are the champions · Queen	407408

éxitos

Only happy when it rains · Garbage	407321
Mambo number 5 · Lou Bega	407364
I still believe · Mariah Carey	407374
Staying Alive · Bee Gees	407231
American Pie · Madonna	407370
Down · Backstreet Boys	407223
Zombie · Cramberries	407268
You Drive me crazy · Britney Spears	407252
Can't help falling in love · UB40	407485
What a girl wants · Cristina Aguilera	407257
Big big girl · Emilia	407618
Gangstas Paradise · Coolio	407263
Crazy · Jennifer Lopez	407612
Bohemian Rhapsody · Queen	407409
Close your eyes · The Beatles	407741
Runaway · The Corrs	407265
Wake me up · Wham	407543
Take on me · Aha	407600
Big in Japan · Alphaville	407606
Oxygene · Jan Michael Jarre	407623
Care about us · Michael Jackson	407632
Radio · The Corrs	407264
Songbird · Kenny G	407354
Gimmi gimmi gimmi · ABBA	407738
Back to your heart · Backstreet boys	407222
No one else comes close · Backstreet B.	407224
Spanish eyes · Backstreet boys	407225
Larger than life · Backstreet boys	407226
The One · Backstreet boys	407227
Baby one more time · Britney Spears	407248
Born to make you happy · Britney Spears	407249
Oops I did it again · Britney Spears	407250

éxitos

The best of me · Bryan Adams	407253
Thats the way it is · Celine Dion	407254
Genie in a bottle · Cristina Aguilera	407258
I Turn to you · Cristina Aguilera	407259
Linger · Cramberries	407269
Ode to my family · Cramberries	407270
Better off alone · Alice Deejay	407284
Another race · Eiffel65	407294
Dub in life · Eiffel65	407296
To much of heaven · Eiffel65	407297
Guilty conscience · Eminem	407299
My name is · Eminem	407300
The world is not enough · Garbag	407320
Push it · Garbage	407322
Got til is gone · Janet Jackson	407335
Together again · Janet Jackson	407336
Again · Janet Jackson	407337

topten

Sex Bomb · TOM JONES	407480
La Vida Loca · RICKY MARTIN	407422
Tubular Bells · MIKE OLDFIELD	407633
James Bond · CINE	407687
La Pantera Rosa · TV	407693
Misión Imposible · CINEMA	407714
Friends · TV	407681
Alfred Hitchcock Presents · TV	407706
El Coche Fantástico · TV	407688
Dancing Queen · ABBA	407201

NO VÁLIDO PARA MOVILINE · PRECIO MIN. 119 PTS/MIN.

Válido para Nokia ICONOS 3210, 3310, 5110, 5130, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8210, 8850, 9110 TONOS 3210, 3310, 6090, 6110, 6130, 6150, 6210, 7110, 8110, 8210, 8850, 9000, 9110



Outtrigger

¡Carga

El nuevo arcade de disparos de Sega prepara el asalto al trono de «Quake III». ¿Quieres saber sus planes para conseguirlo?



tus armas!

La llegada del verano siempre tiene alicientes muy atractivos, que nos llevan a mirar el calendario con impaciencia. Hablar del verano nos hace soñar con las vacaciones, la playa, el calorcito, la escasez de ropa, las juergas por la noche y, este año, también con «Outtrigger», un juego al que quizá no le hemos prestado demasiada atención hasta ahora, pero del que vamos a hablaros largo y tendido en las semanas que faltan de aquí al mes de julio, que es cuando Sega nos ha dicho que tiene previsto lanzarlo en España.

El origen de «Outtrigger», como el de tantos otros juegos de nuestra consola, hay que buscarlo en esa maravilla que se llama Naomi, y que no desfila en las pasarelas de moda precisamente, sino que lleva años permitiéndonos disfrutar de las recreativas más divertidas. Una vez más, la capacidad de la consola de Sega para recibir conversiones calcadas del arcade va a hacer posible que gocemos un juego de esta talla sin tener que salir de casa... ¡y sin necesidad de echar una moneda cada vez que juguemos!

Para continuar con las presentaciones, hay que decir también que el juego lleva la firma de AM2, uno de los varios grupos de desarrollo que tiene Sega, sobradamente conocido porque en su impresionante curriculum figuran títulos como «Shenmue», «Ferrari 355 Challenge» o el reciente «Fighting Vipers 2», entre otros. Vamos, que parece que estos tipos se han aprendido la fórmula mágica para convertir en éxito todo lo que programan, así que os recomendamos que permanezcáis muy atentos a lo que pueda depararnos su próximo proyecto.

Como la versión arcade nunca ha llegado a venir a España, «Outtrigger» quizá no sea todavía demasiado conocido entre los "jugones" nacionales, pero vamos a daros un nombre como referencia para ir centrando el tema: «Quake III Arena». Seguro que ahora ya hemos conseguido captar definitivamente vuestra atención, ¿a qué sí? El punto de unión entre los dos juegos es su género, la acción en primera persona, y si «Quake III» se ganó la supremacía primero en PC, y la confirmó después con su genial conversión a Dreamcast, ahora el principal objetivo de «Outtrigger» es ponerle muy difícil su futuro como rey de los "shooters" subjetivos.

Su gran baza es que se trata de un juego cien por cien original para Dreamcast en un género en el que hasta ahora siempre han mandado los grandes clásicos de PC. Su lanzamiento va a suponer todo un soplo de aire fresco, aunque va a venir acompañado del estruendo de explosiones y disparos. Poneos a cubierto y pasad la página, porque a continuación vais a encontrar un espectacular adelanto del juego.



¿Dentro o fuera?

La opción para cambiar a una perspectiva en tercera persona, una novedad muy útil

Hay muchas razones para afirmar que «Outtrigger» va a ser un juego muy especial, pero quizá la más convincente de todas será la posibilidad de elegir entre dos vistas diferentes: una será la típica subjetiva que siempre ha definido a los arcades en primera persona, mientras que la otra sacará la cámara fuera, para situarla tras la espalda de nuestro personaje.

Los que estéis más acostumbrados a este tipo de juegos, seguro que vais a preferir seguir la acción con la perspectiva subjetiva. Al fin y al cabo, ver cómo un enemigo se acerca directo hacia nosotros, dispuesto a atacarnos, nos produce una emoción incomparable. Bueno, algunos prefieren llamar canguelo a esa sensación de cosquilleo que nos entra.

Pero tenéis que reconocer que disponer de una segunda vista es un punto que no suelen incluir este tipo de juegos (por algo los llamamos arcades subjetivos, ¿no?). Como veis en la pantalla de aquí abajo, la acción también va a ser muy vistosa teniendo a nuestro personaje delante de la cámara.







El desarrollo

Un entrenamiento para crear la mejor fuerza antiterrorista

El argumento de «Outtrigger» nos va a poner en contacto con Inter Force, una organización privada que se dedica a luchar contra los terroristas que amenazan la paz mundial (se ve que Rambo y los demás tipos duros que se dedicaban a esto fracasaron).

Pero para entrar a trabajar en Inter Force no bastará con rellenar un formulario y entregar dos fotos tamaño carnet, sino que los aspirantes tendrán que superar unas pruebas de lo más exigentes. Y aquí precisamente será donde vamos a entrar nosotros en juego, porque se supone que nuestro personaje será uno de los que quieran conseguir el trabajo.

Para lograrlo, será necesario que atravesemos con éxito el modo misiones, una serie de quince pruebas consecutivas que dará comienzo con un tutorial para principiantes, para ir avanzando después hasta los retos más complicados, del tipo "acaba con diez enemigos en un tiempo determinado".

Además, tendremos también el modo arcade, que imitará las partidas de la recreativa, y un modo multijugador, del que os hablamos en otro apartado de este mismo reportaje.















Comando de élite

Cuatro personajes con el gatillo a punto

Estos que veis aquí serán los cuatro protagonistas del juego, elegidos por su gran pericia entre los mejores reclutas de Inter Force. Cada uno tendrá sus propias características de ataque y defensa, con lo que elegir a uno u otro condicionará la estrategia que sigamos durante la partida, porque no será lo mismo avanzar con el pesado Talon Grant que con la escurridiza Lina Miyagi.

El juego va a incluir también una opción para modificar su apariencia, aunque todavía no sabemos si será tan completa como la de «Phantasy Star Online» o algo más modesta.

El juego tiene su origen en los salones arcade nipones

Alain Ciel

- NACIMIENTO 4/10/71
- NACIONALIDAD .... Francés
- ARMAS .... Subfusil ametrallador, lanzacohetes, granadas
- ALTURA .... 1,80 m
- PESO .... 71 Kg

Alain va a ser el personaje estándar del juego, muy equilibrado en todas sus características. Tendrá el punto justo de velocidad en sus movimientos, combinado con la notable potencia de fuego de las armas que podrá utilizar.
Será el personaje perfecto para los novatos que aún no dominen la técnica de ataque avanzada.



Lina Miyagi

- NACIMIENTO 12/4/75
- NACIONALIDAD .... Japonesa
- ARMAS .... Subfusil ametrallador, rifle, bomba con sensor de movimiento
- ALTURA .... 1,72 m
- PESO .... 58 Kg

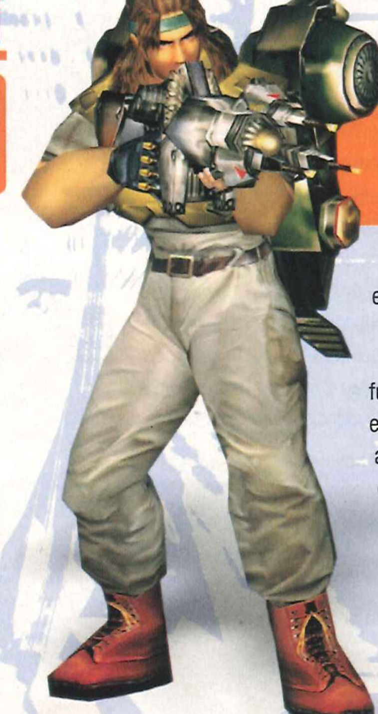
En todo juego de este tipo tiene que haber un personaje que se caracterice por su agilidad especial, y en «Outtrigger» ese papel le va a corresponder a Lina Miyagi, que al mismo tiempo será la única chica que integre este grupo de élite.
Jugando con ella, la táctica que sigamos será la de atacar y escapar rápidamente, porque sus armas no tendrán la misma contundencia que las de nuestros rivales.



Jay Aragaki

- NACIMIENTO 13/4/72
- NACIONALIDAD .... Británico
- ARMAS .... Subfusil ametrallador, lanzacohetes, granadas
- ALTURA .... 1,78 m
- PESO .... 68 Kg

Este inglés será casi como el hermano gemelo de Alain, porque tendrá unas características muy similares. Casi os podemos decir que la única diferencia estará en el color del pelo, ya que incluso utilizarán los dos las mismas armas.
Al igual que su compañero, en ciertos momentos podremos aprovecharnos del poder atacante de sus armas, mientras que en otros sacaremos partido de su notable velocidad.





Talon Grant

- NACIMIENTO 20/7/69
- NACIONALIDAD .... Americano
- ARMAS .... Ametralladora, pistola láser, granadas
- ALTURA .... 1,95 m
- PESO .... 118 Kg

Repasando los datos sobre la altura y el peso de Talon, os habréis hecho ya una idea de cuáles serán sus características.
Efectivamente, va a ser el soldado más fuerte de «Outtrigger», capaz de plantarse en medio del escenario y enfrentarse cara a cara a cualquier rival. Esta descomunal corpulencia va a tener su parte negativa en que le hará ser especialmente lento en todos los movimientos que haga.

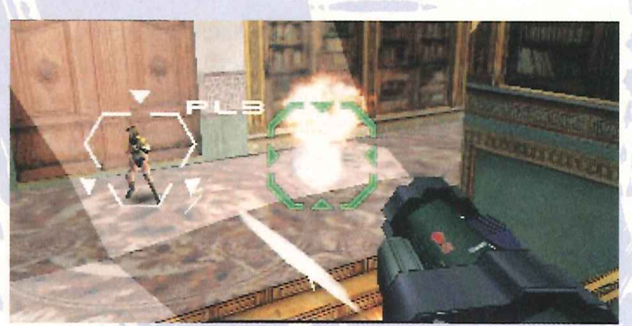
Duelos en grupo

¡Estas sí que serán las amistades peligrosas!



Las partidas multijugador siempre son la salsa de los arcades subjetivos, porque eso de superar misiones está muy bien, pero lo que más mola es reírnos de un colega cuando mandamos a su personaje al médico de cabecera a que le recete algo para el exceso de plomo.

En principio se creía que «Outtrigger» tendría modo online, pero finalmente parece que nos tendremos que conformar con unos duelos a pantalla partida que serán igual de interesantes. Estas batallas "deathmatch", ya sea jugando en solitario o por equipos, van a pegarnos durante muchas horas a la pantalla.











A cielo abierto

Nuevas ideas para diseñar los escenarios

Otra de las grandes diferencias de «Outtrigger» con respecto a sus compañeros de género la veremos en el diseño de los escenarios. Normalmente, este tipo de juegos nos tiene acostumbrados a visitar todo tipo de decorados lúgubres y laberínticos. Sin embargo, el juego de Sega se va a desmarcar presentando escenarios abiertos y, desde luego, mucho más "terrenales", porque van a estar situados en lugares como estaciones de tren, castillos, bibliotecas, templos en ruinas y hasta en un museo de arte.

Además, la extensión de los decorados también será menor, con lo que los que sigan la táctica de correr como bellacos lo tendrán muy oscuro para poder sobrevivir en «Outtrigger». Lo que sí habrá será todo tipo de escondrijos donde ocultarnos.

En la versión de Dreamcast encontraremos los mismos doce escenarios que tenía la recreativa, aunque Sega ha prometido incluir también algunos nuevos, exclusivos para la consola.

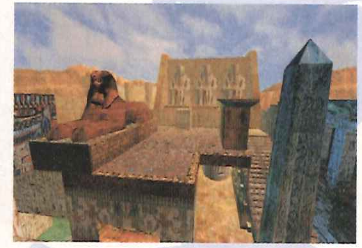


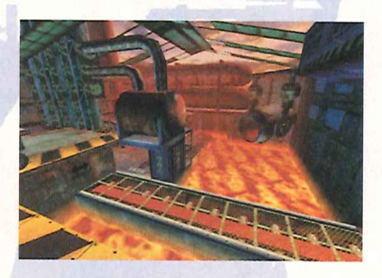




Las arenas de «Outtrigger» se apartarán del diseño lúgubre que abunda en este género







La recreativa

Aquí no la conocemos, pero en Japón gastan muchos yenes en esta máquina

La conversión de «Outtrigger» a Dreamcast obligará a introducir algunos cambios respecto a la versión para recreativa que disfrutan los usuarios nipones. Una de las opciones del arcade es la posibilidad de disputar batallas en grupo desde varias máquinas conectadas entre sí, algo que, como os hemos dicho antes, se perderá al no contar con juego online.

Además, otra característica de la recreativa es un original sistema de control, que permite mover el punto de mira con una bola. En la versión de Dreamcast, lo más seguro es que esta función sea desempeñada por el ratón, en combinación con el joystick del mando.

Aunque todavía no tenemos la confirmación definitiva, lo más seguro es que el ratón de Dreamcast cumpla las funciones de la bola en la recreativa. Usaremos el mando para disparar, cambiar de arma, movernos...





En Japón se pueden jugar partidas en red aprovechando la conexión entre varias recreativas. Mirad qué bien se lo pasan.



El arcade utiliza una bola para mover el punto de mira del personaje. Así resulta más fácil apuntar a nuestros enemigos.







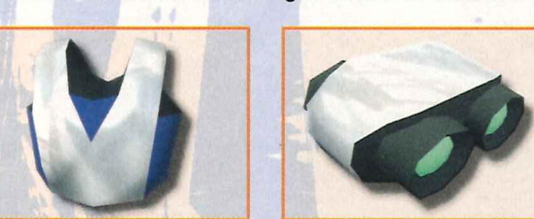
Tu mejor ayuda

O cómo aprovechar los items para salir con vida de las batallas más peligrosas

Todo el que haya echado una partida a un arcade subjetivo sabe que la igualdad de condiciones no es una regla habitual en este tipo de juegos. Aquí la norma es tener un ojo puesto en los enemigos que nos ataquen, y el otro en los items que podamos hallar en los escenarios, porque no es lo mismo avanzar con una triste pistolita que hacerlo con un "peacho" de lanzamisiles de esos que hacen que a nuestros rivales se les caigan los pantalones a los tobillos cuando nos ven aparecer.

Cada uno de los cuatro protagonistas tendrá sus propias armas, pero además podremos coger "juguetes" para hacer ataques especiales, como lanzallamas o rifles francotirador.

También encontraremos los típicos objetos que nos hacen la vida más fácil en estos enfrentamientos, y aquí no sólo habrá botiquines o munición, sino también otros items más originales, como gafas de visión nocturna o térmica, que nos permitirán descubrir a los enemigos cuando se escondan.

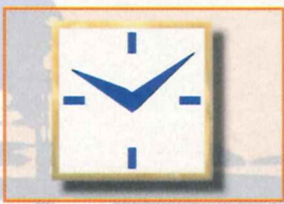














Julio es el mes elegido para que el juego salga en España



▶Compañía: **AM2** (www.sega-rd2.com) ▶Fecha: **Mayo** ▶Género: **Velocidad**

18 Wheeler

Los testigos afirman que el causante de la colisión en cadena fue un camión enorme que circulaba en sentido contrario ¡y con la música de Camilo Sexto a todo volumen!



Muchas veces, durante un viaje, hemos tenido que aguantar al típico camión de "Transportes Gálvez" a lo largo de kilómetros, tragando polvo a diez por hora, y sin poder adelantarle, porque la carretera va de una curva a otra. Vale, pues si os creéis que éste es el mayor peligro que puede crear un camión, estáis equivocados, porque cuando en mayo llegue a Dreamcast «18 Wheeler» comprobaréis que un vehículo de estos puede causar más estropicios todavía cuando tiene al volante a un kamikaze del asfalto.

A PUNTO DE ABANDONAR LOS SALONES ARCADE que le vieron nacer, el juego de AM2 promete diversión y descargas de adrenalina en grandes cantidades, porque nos va a proponer desenfrenadas rutas hechas por camioneros capaces de destrozar todo lo que se encuentren por delante con tal de llevar la carga a su destino antes que sus rivales.

Esto significa que nuestros viajes serán mucho mas trepidantes que en la realidad. En vez de pararnos a comer un bocata de jamón y queso en un bar de carretera, tendremos que esquivar rocas gigantescas que se desprenderán de las montañas, policías irritados por nuestra manera de conducir, automovilistas pelmazos que nos impedirán el paso en el peor momento, y hasta a un tornado que cruzará la autopista de Arizona.

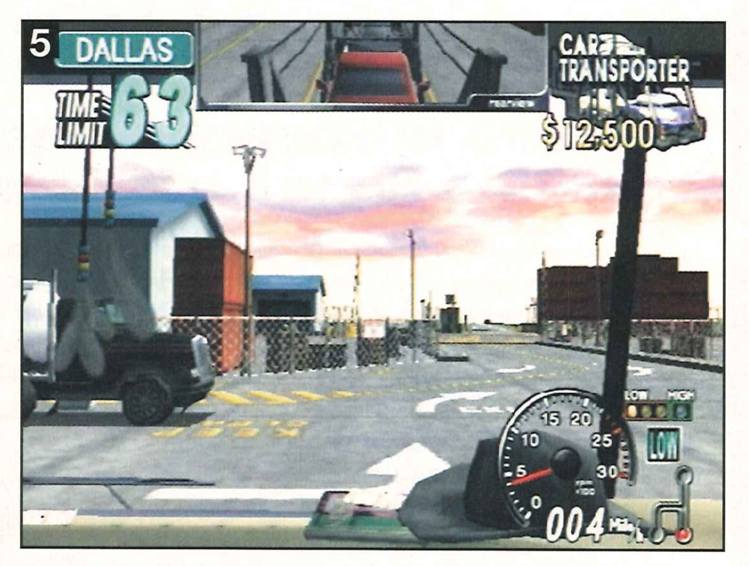
Claro, que los cinco conductores que podremos elegir también van ▶▶







❶ Cada fase nos marcará una ruta a través de las autopistas norteamericanas.
❷ Aquí podemos ver a Nippon Maru en un intento desesperado por llegar a su casa a tiempo ver el partido de esta noche.
❸ Los escenarios se generarán de forma muy suave, sin ningún tipo de parpadeo en los fondos. ¡Písale en esta cuesta arriba!







❹ La calidad técnica de "18 Wheeler" será impresionante. Podremos disfrutar de unos acabados de lujo en los escenarios. ¿No os recuerda este puente al Golden Gate?
❺ Cuando comencemos la ruta sabremos el dinero que nos pagarán cuando hagamos la entrega. ¡Pero nos recortarán el sueldo si dañamos la mercancía por el camino!
❻ No os creáis que esto va a ser tarea fácil. En todas las fases habrá un camión de la competencia intentando que no lleguemos a tiempo a nuestro destino.

▶▶ a poner su granito de arena en esta locura, pues serán de la opinión de que el camino mas corto entre dos puntos siempre es la línea recta, así que no se lo pensarán si tienen atravesar una zona residencial con sus casitas y sus jardincitos tan bien cuidados, conducir en dirección contraria por una carretera estrecha, o arrasar una gasolinera provocando grandes explosiones a su paso.

LOS QUE HAYÁIS JUGADO A LA VERSIÓN ARCADE y conozcáis sus excelentes gráficos, habréis notado en las pantallas que os mostramos aquí que el juego de Dreamcast va a ser exactamente igual. Viajaremos a bordo de camiones que llenarán la pantalla, por carreteras y autopistas americanas en las que va a circular tráfico real en ambos sentidos.

En la ruta nos encontraremos con incorporaciones, desvíos, ensanches o cualquier otra posibilidad, usando dos vistas diferentes para seguir la acción: la típica exterior, y otra más desde dentro de la cabina, que nos permitirá conocer el (mal) gusto de cada conductor: llaveros colgados del retrovisor, revistas, gafas y otros objetos adornando el salpicadero (no, no habrá calendarios de chicas cañón, escudos del Atleti, ni fotos con el letrerito de "papá no corras").

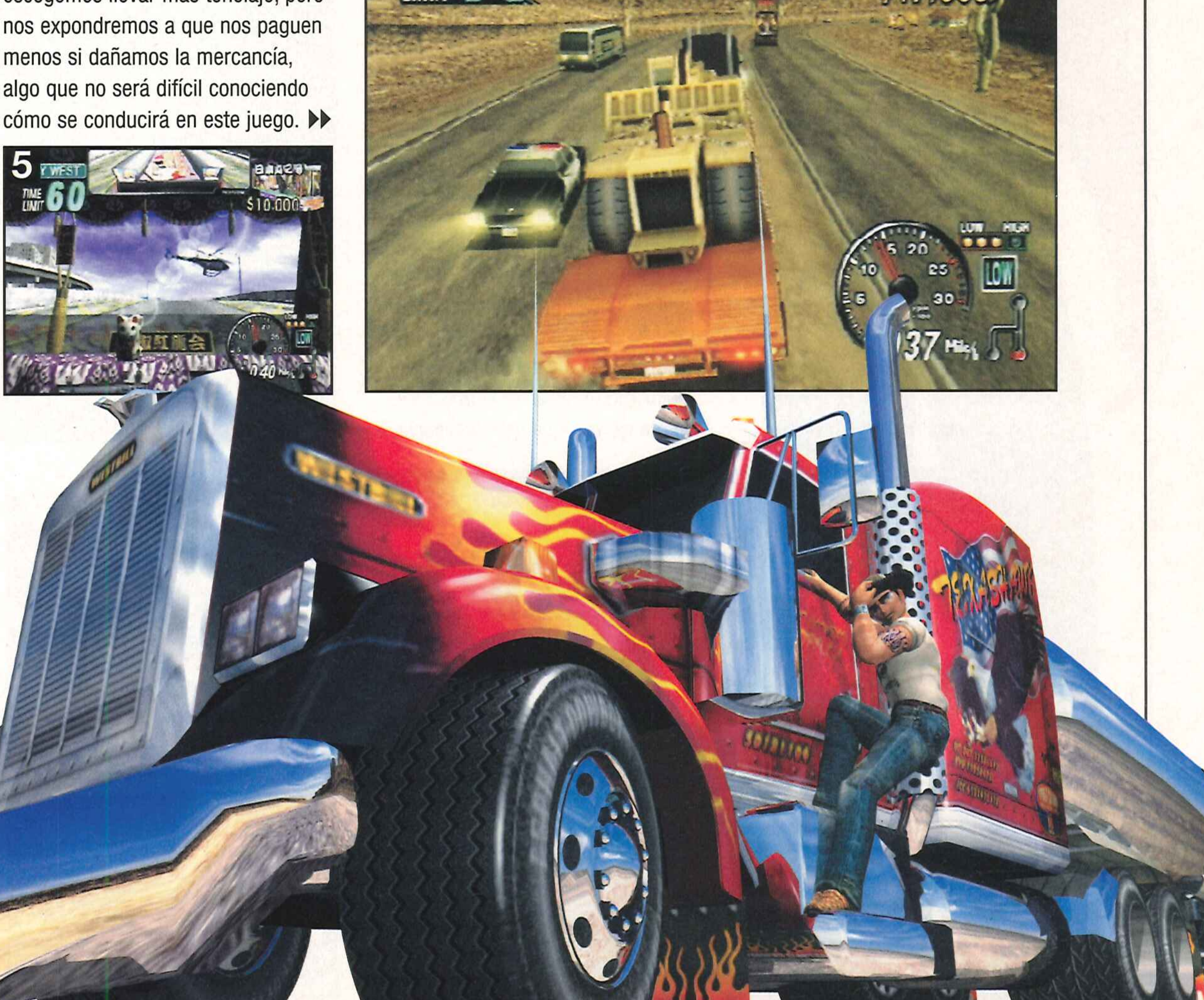


En fin, que los protagonistas de «18 Wheeler» serán los cinco horteras virtuales más grandes de la historia.

Una de las opciones importantes será la de elegir el cargamento que queremos llevar a su destino, desde coches, grúas o troncos de madera, a tanques de agua ¡y hasta tranvías! Por supuesto, cobraremos más si escogemos llevar más tonelaje, pero nos expondremos a que nos paguen menos si dañamos la mercancía, algo que no será difícil conociendo cómo se conducirá en este juego. ▶▶



❶ En ocasiones vendrá bien utilizar esta cámara para ver lo que tenemos detrás.
❷ La imagen es bonita, pero deberemos tener claro que esto no va a ser un rally: se tratará de avanzar por el asfalto.
❸ El contador de la izquierda nos indicará el tiempo que tenemos hasta el checkpoint.
❹ ¿Os habéis fijado en las gafas y la revista del salpicadero? ¡Pues se moverán de un lado a otro cuando tomemos una curva!
❺ Detalles como ese helicóptero que cruza serán habituales durante las carreras.
❻ Elegí un mal momento para ir en sentido contrario. Ejem, buenas tardes agente...



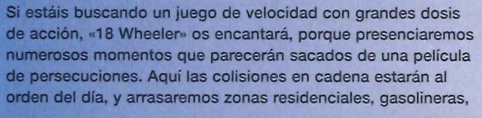
LAS CLAVES

EL ESTILO DE CONDUCIR DE SEGA. Se trata de correr todo lo que podamos saltándonos todas las reglas. Lo hemos visto en juegos como «Crazy Taxi», y ahora lo pondremos a prueba al volante de enormes camiones.

OTRA CONVERSIÓN DE LUJO. Decirlo a estas alturas es casi una obviedad, pero, una vez más, la versión para Dreamcast va a mantener el mismo nivel gráfico que conocimos en la recreativa.

EXTRAS PARA CASA. Los programadores van a tener el detalle de incluir algunos modos de juego, como el de dobles, que no estaban en el original.

COMO UNA PELÍCULA DE PERSECUCIONES



Si estáis buscando un juego de velocidad con grandes dosis de acción, «18 Wheeler» os encantará, porque presenciaremos numerosos momentos que parecerán sacados de una película de persecuciones. Aquí las colisiones en cadena estarán al orden del día, y arrasaremos zonas residenciales, gasolineras, parques o cualquier cosa que se nos ponga por delante. Ni siquiera tornados como el que aparece en la pantalla de la derecha podrán detenernos. Y es que nosotros, cuando nos ponemos al volante de un camión y tenemos una mercancía que entregar, somos "mú pofesionales". El trabajo es el trabajo.





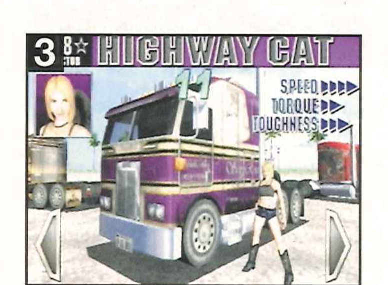






▶▶ En cuanto a los modos de juego, «18 Wheeler» nos ofrecerá distintas posibilidades. La más importante, claro, será el modo "Arcade", en el que mantendremos una dura pelea a dos bandas: por un lado, contra el cronómetro que marcará el tiempo que nos queda hasta el siguiente "checkpoint", y por el otro, contra un camión de la competencia que luchará para que no logremos nuestro objetivo utilizando cualquier medio (mejor si queda fuera del código de la circulación).

PERO TAMBIÉN VA A HABER NOVEDADES en la versión que nos llevemos a casa. Una de ellas será un desafío en el que tendremos que aparcar nuestro trailer en espacios minúsculos, que en la recreativa eran fases de bonus y ahora será un modo aparte. Va a ser la única vez que tengamos que usar paciencia ▶▶



❶ El modo multijugador promete grandes disputas para averiguar quien es el mas bruto de todo el condado de Oklahoma.
❷ El modo arcade se basará en llegar a los "checkpoint" en el tiempo indicado. Si no lo conseguimos, la partida habrá terminado.
❸ Ya veis que no todos los conductores van a ser tipos rudos. En el juego también va a haber sitio para bellezas como ésta.











❹ Parece que se está levantando un poco de viento. ¡Si ya me parecía a mí que estos nubarrones tenían muy mala pinta!
❺ ¿Qué tal un momento de relajación para admirar esta vista del Cañón del Colorado?
❻ Esperemos que estos camiones cisterna no lleven líquido inflamable. De lo contrario los bomberos van a tener mucho trabajo.
❼ ¿Un peluche en el salpicadero? Ya se sabe, estos japoneses son tan suyos...
❽ Madre mía, por si el camión no era ya grande, mirad la carga que hemos elegido.











▶▶ y técnica por igual, en vez de obligarnos a pisar el acelerador a fondo para "volar" por la carretera.

El otro gran estreno en la versión de Dreamcast va a ser un modo para dos jugadores que promete serios piques con el vecino (además de la destrucción del mobiliario urbano), porque seguro que estaremos tan pendientes de hacerle todo tipo de perrerías a nuestro rival, como de ser los primeros en llegar a la meta.

DONDE TODO SE MANTENDRÁ COMO EN EL ARCADE será en el control, que para no desentonar con el espíritu del juego será bastante sencillo en los giros, maniobras, etc. Sin embargo, habrá un detalle que nos llamará la atención, porque no es habitual: tendremos que cambiar las marchas manualmente, aunque sólo habrá dos con distinta potencia para avanzar, además de la marcha atrás. En todo caso, será un puntito de simulación dentro de un arcade de los que salen en los manuales.

¿Os gustó «Crazy Taxi»? Pues en «18 Wheeler» vais a poder disfrutar del mismo desarrollo frenético, pero elevado a la potencia de un trailer americano de varias toneladas. Así que ya sabéis, si queréis poneros a tono con este título, id haciendo la maleta (sin olvidar los cassettes de Manolo Escobar), porque queda poco para que salgáis de viaje al volante de vuestro flamante camión. ■

❶ Tendremos que esquivar un montón de obstáculos como estos pedruscos para llegar de una pieza a nuestro destino.
❷ La espectacularidad de los tramos de noche será altísima. El efecto de los faros iluminando la carretera será magnífico.
❸ Con esta vista interior y el cuerno que sale del morro de nuestro camión, parecerá que vamos montados en un toro de lidia.
❹ ¡Julián ten mucho cuidadín con ese camión que viene de frente! ¡Juliaaán!
❺ Las autopistas estarán llenas de tráfico real. Mirad cuántos coches hay en pantalla.
❻ El cambio de marchas será manual, pero aún así el control resultará muy sencillo.



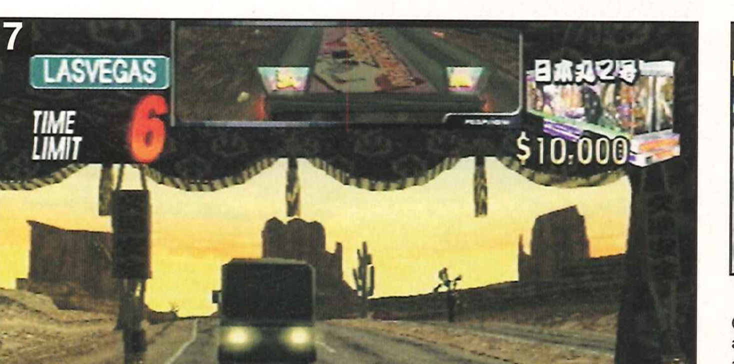


Aunque «18 Wheeler» será una fiel conversión de la recreativa, también incluirá dos nuevas modalidades de juego que no estaban en el original. La primera de ellas serán los retos de habilidad que nos obligarán a aparcar nuestro enorme camión en espacios minúsculos. En la recreativa eran fases de bonus, y ahora estarán en el menú de modos de juego directamente. Por otra parte, tendremos además un modo para dos jugadores a pantalla partida con el que podremos echar piques espectaculares a toda pastilla.



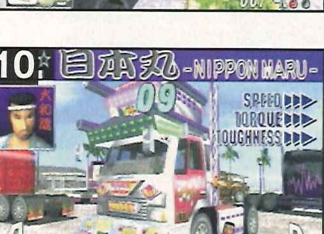












❼ Uno de los dos sobra en esta carretera, así que hay que tomar una decisión cuanto antes para no acabar visitando el desguace.
❽ Los escenarios serán muy variados y tan pronto tendremos que cruzar el desierto como bordearemos las playas de California.
❾ La marcha atrás nos ayudará a hacer maniobras, aunque no será fácil estando al volante de un camión de veinte metros.
❿ Cada conductor tendrá su estética, pero os podemos asegurar que ninguno llegará a desfilar en la Pasarela Cibeles. ¡Vaya pintas!

▶ Compañía: **Hitmaker (www.hitmaker.co.jp)** ▶ Fecha: **Mayo** ▶ Género: **Disparos**

Confidential Mission

Tranquila, muñeca, cuando salgamos de ésta quedamos para tomar un Martini con vodka. Y ya sabes, agitado, no mezclado.



A Dreamcast le ocurre con la placa Naomi como a esos hermanos que tienen que usar la ropa que al mayor le quedó pequeña. Solo que, en este caso, la jugada es redonda: la sencillez con que los arcades se trasladan a la consola hace posible que recibamos en casa conversiones casi perfectas.

De la mano de Hitmaker, un grupo de programación de Sega, hace poco que llegó a los salones recreativos «Confidential Mission». Lo hizo con un par de pistolas y con una misión antiterrorista como fondo. Ahora, en el plazo de un mes, vamos a poder resolverla nosotros mismos sin tener que movernos de nuestra casita.

Estaremos ante un "shooter" puro y duro protagonizado por Howard Gibson, un espía repeinado, trajeado, y con una pajarita al cuello que no se le mueve ni haciendo puenting. Viéndole aquí, a la izquierda, ¿a que se parece a James Bond, el rey del espionaje por antonomasia? Pues no sólo tendrá parecido físico con él, sino también una inusitada facilidad para lograr la compañía de señoritas de las de órdago a pares. Vamos, que en esto será como nosotros...

ADEMÁS, PARA ENFRENTARSE A CADA MISIÓN, va a contar con la inestimable ayuda de la oxigenada Jean Clifford, que también va hecha un pincel y, ¡otra casualidad!, parece una hermana gemela de la agente Scully, de "Expediente X". Es todo un bombón, pero con la puntería de un lanzador de puñales circense, y va a hacer posible que intervenga en ▶▶

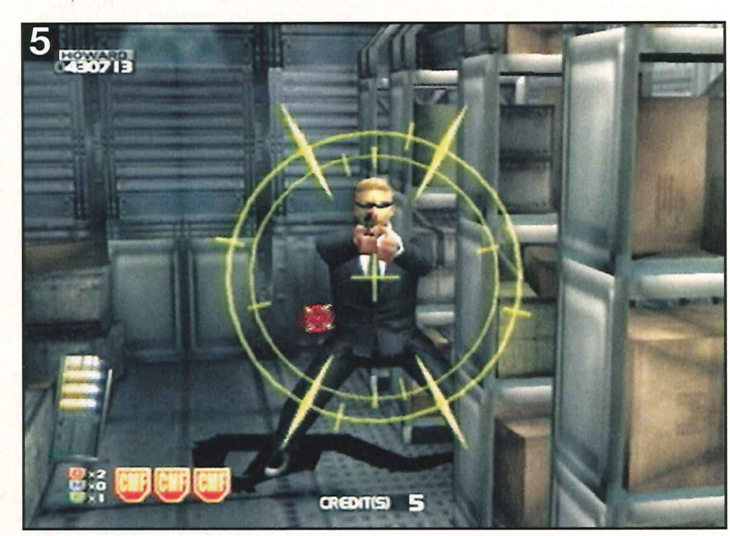






❶ Antes de enfrentarnos a las misiones, no estará de más entrenarnos con enemigos de mentira. ¡Y hay un montón de ejercicios!
❷ Espero que seas diestro, porque el brazo izquierdo se te va a quedar hecho papilla...
❸ Estos terroristas no tienen escrúpulos y han tomado el tren, sin preocuparles lo más mínimo que esté lleno de civiles inocentes.
❹ El color del punto de mira nos indicará a quién hay que atacar antes. Si se pone rojo, querrá decir que nos van a disparar.
❺ Nuestra munición será ilimitada, así que no tendremos por qué escatimar en balas.





LAS CLAVES

OTRA CONVERSIÓN DE CALIDAD. Esto de que nuestra consola sea prima-hermana de la placa Naomi no deja de darnos motivos de alegría. Como de costumbre, se va a tratar de una conversión casi perfecta.

UNA HISTORIA DE ESPÍAS. El argumento del juego nos va a poner en la piel de un espía de alto postín a lo James Bond. Como tendrá una compañera, podremos llamar a un colega para jugar partidas a dobles.

¡A DESEMPOLVAR LA PISTOLA! Ya era hora que otro juego nos permitiera utilizar este periférico tan divertido, y que hasta ahora sólo era compatible con «The house of the dead 2».

▶▶ la partida cualquier amiguete, ya que el juego va a incluir una opción para dos "pistoleros" simultáneos.

A lo largo de las tres misiones principales, y algunas otras secretas, nuestro objetivo será terminar con un peligroso grupo de terroristas internacionales, más malos que los programas de José Luis Moreno (pero también mucho más divertidos y menos casposos, que conste).

Resulta que este grupo terrorista ha conseguido hacerse con un misil de enorme poder destructivo, y está dispuesto a lanzarlo contra cualquier gran metrópoli del mundo si no se cumplen sus requerimientos. Vamos, un caso ideal para Howard Gibson, aunque el tipo va a necesitar nuestra ayuda para desbaratar sus planes.

LA ACCIÓN SEGUIRÁ UN PUNTO DE VISTA SUBJETIVO, con lo que sólo veremos a los protagonistas en las muchas escenas de vídeo que se irán intercalando en el desarrollo. Nuestro avance, al igual que sucedía en otros títulos como «The House of the Dead 2» o «Silent Scope», será automático, así que nuestra única preocupación va a ser hacer diana en el objetivo que tengamos delante.

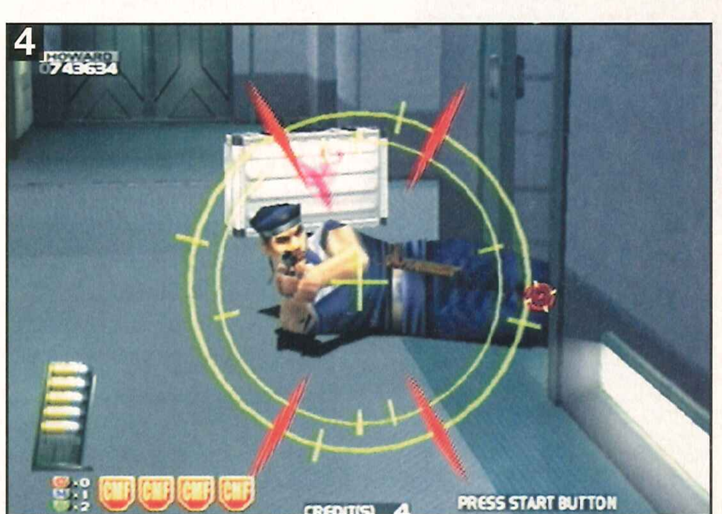
Los enemigos no se cortarán ni un pelo, y lo mismo nos atacarán dentro de un museo antropológico, que en un tren en marcha, hasta que nos colemos en su base secreta. Cuando aparezcan en la pantalla, cada uno saldrá rodeado por un punto de mira y nuestra labor consistirá, por si no os lo habéis imaginado, en apuntar correctamente y apretar el gatillo.

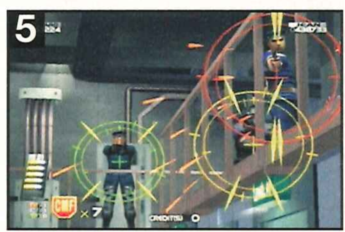
Un solo disparo certero acabará con cada enemigo, pero si queremos hacer puntos de verdad para figurar en la lista de los mejores agentes en Internet, deberemos unir combos de hasta tres disparos con cada rival. ▶▶

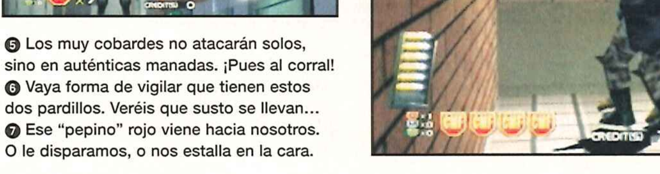




❶ Mucho disfraz y mucha gaita, pero os voy a dejar el cuerpo como un colador.
❷ Este enano gordinflón es el primer jefe final al que nos enfrentaremos. A pesar de su aspecto, será un tipo muy duro de pelar.
❸ Esto sí que será para entrar en el libro de los records: tendremos que acabar nosotros solitos con un helicóptero de combate.
❹ Aquí, el marinerito, que nos ataca en plan Rambo. Pero alma de Dios, ¿es que acaso no sabes quién es Howard Gibson?











❺ Los muy cobardes no atacarán solos, sino en auténticas manadas. ¡Pues al corral!
❻ Vaya forma de vigilar que tienen estos dos pardillos. Veréis que susto se llevan...
❼ Ese "pepino" rojo viene hacia nosotros. O le disparamos, o nos estalla en la cara.

¿A QUIÉN TE RECUERDA?

El parecido de Howard Gibson con James Bond va mucho allá de ser un guaperas elegante, con capacidad para enfrentarse a todo un ejército sin que se le mueva un pelo. Comparte también su habilidad para poner posturitas cuando le enfoca la cámara. Y, por supuesto, su facilidad para estar acompañado por las chicas más guapas del mundo.







▶▶ Eso, o tener muy buena puntería y acertarles de lleno en su arma, ya que en ese caso conseguiremos un "tiro de justicia" como ya sucedía en «Virtua Cop», lo que nos reportará un montón de puntos extra.

ADEMÁS DE PUNTERÍA, HABRÁ QUE TENER REFLEJOS, porque el punto de mira de todos los enemigos cambiará rápida y paulatinamente del verde al rojo, momento en que nos empezarán a disparar. Además, casi siempre saldrán tropecientos a la vez y por todas partes, con lo que se entiende que el secreto del éxito va a estar en discernir rápidamente la forma más rápida y efectiva de limpiar de malhechores el escenario. Por no hablar de los duelos con los jefes finales, en los que tendremos que ser más precisos que nunca.

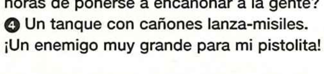
Por supuesto, antes de ponernos en marcha en las misiones reales, el juego nos va a permitir entrenar en divertidas pruebas encaminadas a mejorar nuestra puntería, técnicas de disparo, reflejos, velocidad, etc.

La nota más destacada del juego de Hitmaker va a ser el elevadísimo nivel gráfico y técnico que ofrecerá en cada una de las misiones. Como ya sucedió con otros títulos de la talla de «Soul Calibur», «Crazy Taxi» o «Virtua Tennis», los 128 bits de la consola de Sega garantizarán una conversión perfecta de la recreativa.

Este alto grado de calidad gráfica nos va a regalar unas animaciones sorprendentes en los muchísimos tipos de enemigos, de manera que tendrán reacciones diferentes según la parte de su cuerpo en la que les acertemos con nuestros disparos. También será para quitarse la boina el estupendo motor del juego, que va a permitir un suave movimiento de la cámara mientras se desplace ▶▶



❶ Entre este tío y el mono de la exposición solo hay una diferencia: las gafas de sol.
❷ Un ejemplo de cómo van a atacar los enemigos. Nosotros contamos hasta siete.
❸ Pero chaval, ¿tú crees que estas son horas de ponerse a encañonar a la gente?
❹ Un tanque con cañones lanza-misiles. ¡Un enemigo muy grande para mi pistolita!















❺ Si lo veo todo verde no es porque lleve gafas de sol, sino porque han llenado todo de gas de la risa. ¡Aaah! ¡Ja, ja! ¡Cuñaaaao!
❻ Los enemigos se verán tan grandes a veces, que parecerá que se salen de la tele.

❼ El juego tendrá un montón de escenas de vídeo intercaladas en la acción, con lo que la experiencia se hará muy cinematográfica.
❽ Están en la puerta del museo, pero no tienen pinta de ser los porteros de la galería.







❶ Parece mentira lo bien que se me da; a mí, que era de los que apuntaba a un farol ¡y acababa con dos señoras de gran edad!
❷ Estos tres individuos están a punto de saber lo que vale un peine. Venga, mejor rendiros, que las armas las carga el diablo.
❸ El jefazo final del parche en el ojo nos sorprenderá con un modelito de lo más psicodélico, pero útil: le hará invisible.
❹ Acaban de dispararnos un misilazo, pero si usamos nuestros buenos reflejos, lo podremos detener antes de que nos dañe.
❺ En la fase del tren no dejaremos de sorprendernos con el hecho de que puedan salir tantísimos enemigos de un espacio tan pequeño. ¡Que alguien llame al revisor!

▶▶ por los escenarios que vayamos visitando en cada misión (con los consabidos sustos cuando giremos una esquina y nos demos de bruces con un terrorista apuntándonos).

PARA EL FINAL HEMOS DEJADO UN DETALLE que no se puede pasar por alto: aunque podremos jugar con el mando de control, lo divertido será hacerlo con la pistola de Dreamcast, que estaba criando polvo desde que acabamos con la horda de zombies de «The house of the dead 2».

Efectivamente, podremos disparar de nuevo con este periférico siempre que nuestra tele no sea de plasma o 100 Mhz, con las que os avisamos que no funciona. Os aseguramos que la experiencia de juego cambiará de parte a parte, aportándole una mayor dosis de realismo y diversión. Eso sí, ya podéis ir haciendo gimnasia para el brazo, porque mantenerlo pistola en ristre durante toda la partida será una labor para gente con resistencia.

Nosotros acabamos de mandar a la tintorería el elegante smoking que nos compramos para la boda de Leticia Sabater, porque no queremos desentonar con Howard Gibson y su compañera, Jean. La pistola ya está conectada, así que sólo nos queda esperar un mes para entrar en acción. Pero que no se entere nadie, ¡es confidencial! ■



❻ Acabamos de infiltrarnos en la base de operaciones enemiga. Pero la verdad es que no hemos pasado desapercibidos y estos tíos nos estaban esperando.
❼ ¡Eh, cuidado! Mira que eres bruto: ya te has cargado el cristal de la pantalla. ¡Ahora verás!

▶ *Compañía:* **THQ** (www.thq.com) ▶ *Fecha:* **Mayo** ▶ *Género:* **Aventura de terror**

Evil Dead: Hail To The King

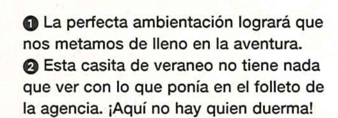
¿Habéis oído hablar de la puerta que conecta nuestro mundo con el más allá? Pues mucho nos tememos que alguien se la ha dejado abierta. ¡Y lo que se ve al otro lado tiene muy mala pinta!

Los amantes de las películas "gore" podemos estar felices, porque Proein va a traernos a España «Evil Dead», versión para Dreamcast de la trilogía de culto "Posesión Infernal". Estas pelis, dirigidas por Sam Reimi, narran las peripecias de Ash, un chavalote que se va de vacaciones con unos amigos a una cabaña perdida en el bosque, propiedad de un ocultista. Lo malo es que allí se congregan las fuerzas del mal, y parece que tienen tantas ganas de juerga como ellos.

LOS PROGRAMADORES DE THQ PLASMARÁN el peculiar estilo de las películas, a medio camino entre el terror y el humor negro, en una aventura al estilo «Resident Evil». El espíritu de la saga se reflejará en los escenarios prerrenderizados, agobiantes y tétricos, y sobre todo, en la estética que seguirán los enemigos de Ash, que estarán tan muertos como imagináis pero con un look muy personal. Si a todo esto le añadimos una música de fondo que haría temblar incluso a la niña del exorcista, debéis tener muy claro que nadie nos va a librar de dar más de un respingo en nuestro sofá. ▶▶







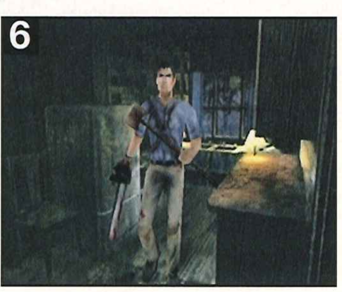
❶ La perfecta ambientación logrará que nos metamos de lleno en la aventura.
❷ Esta casita de veraneo no tiene nada que ver con lo que ponía en el folleto de la agencia. ¡Aquí no hay quien duerma!











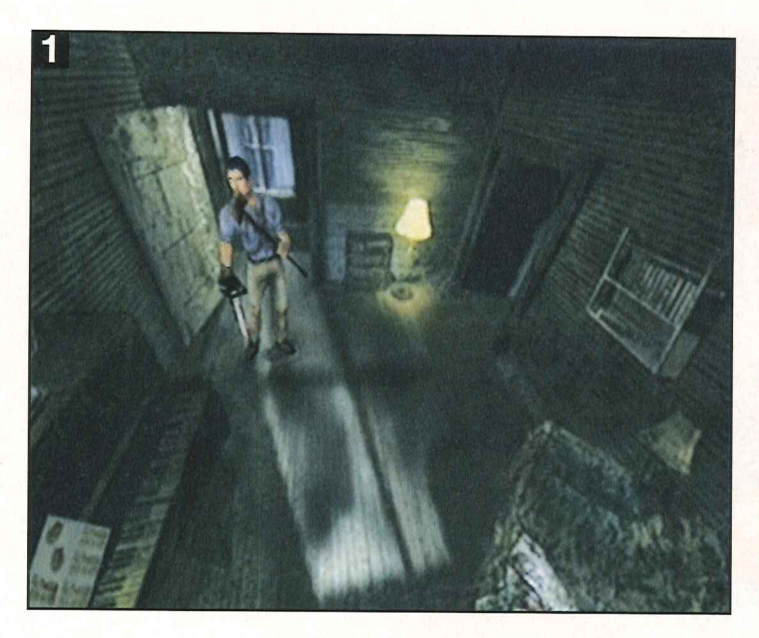
LAS CLAVES

UN ARGUMENTO DE CINE GORE. «Evil Dead» va a ser la versión para nuestra consola de la trilogía de películas de terror que dio comienzo con "Posesión Infernal". Ash y sus amigos ahora darán que hablar en Dreamcast.

INQUIETANTE PUESTA EN ESCENA. Los escenarios prerrenderizados, con texturas muy suaves y logrados efectos de luz, transmitirán una sensación de inquietud que se extenderá del principio al fin de la partida.

REENCUENTRO CON EL "SURVIVAL HORROR". El juego de THQ seguirá las líneas básicas del género, combinando momentos de acción, resolución de puzzles e investigación.

❸ Criaturas como éstas intentarán dejarnos tiesos con cualquier objeto. Valdrá todo.
❹ ¿Qué ha sido del espíritu de amistad de los boy scouts? Venga, chavales, ¿por qué no vamos a buscar setas por el bosque?
❺ Si Caperucita Roja armó una tan gorda sólo por un lobo, ¿qué haría si se cruzara con un bicho así de feo en el bosque?
❻ Ash es un tipo precavido: no soltará el hacha y la motosierra ni para ir al baño.











❶ Los escenarios estarán prerrenderizados, en la línea de los de «Resident Evil 3».
❷ El espíritu del granjero loco de Oklahoma buscando gresca con nuestro protagonista.
❸ ¡Aaaaargh! ¡Te prometo que no volveré a poner "Gran Hermano"! ¡Socorrooooo!
❹ Una página del Necronomicón, pero... ¿qué hace allí arriba? Esto huele a puzzle.
❺ Podremos utilizar distintas armas. Aquí, Ash prueba su pistola con un fantasma.
❻ ¡Vaya pinta que tiene esta casa! Vamos, que preferimos vivir en la de "Psicosis".

▶▶ Nuestro objetivo en el papel de Ash será recoger todas las páginas del Necronomicón, que han quedado esparcidas por los escenarios del juego. Sólo así podremos realizar un conjuro para recuperar a nuestra pobre novia, raptada por las hordas de ultratumba (aunque reconocemos que algunas veces desearíamos que se quedase allí una temporadita).

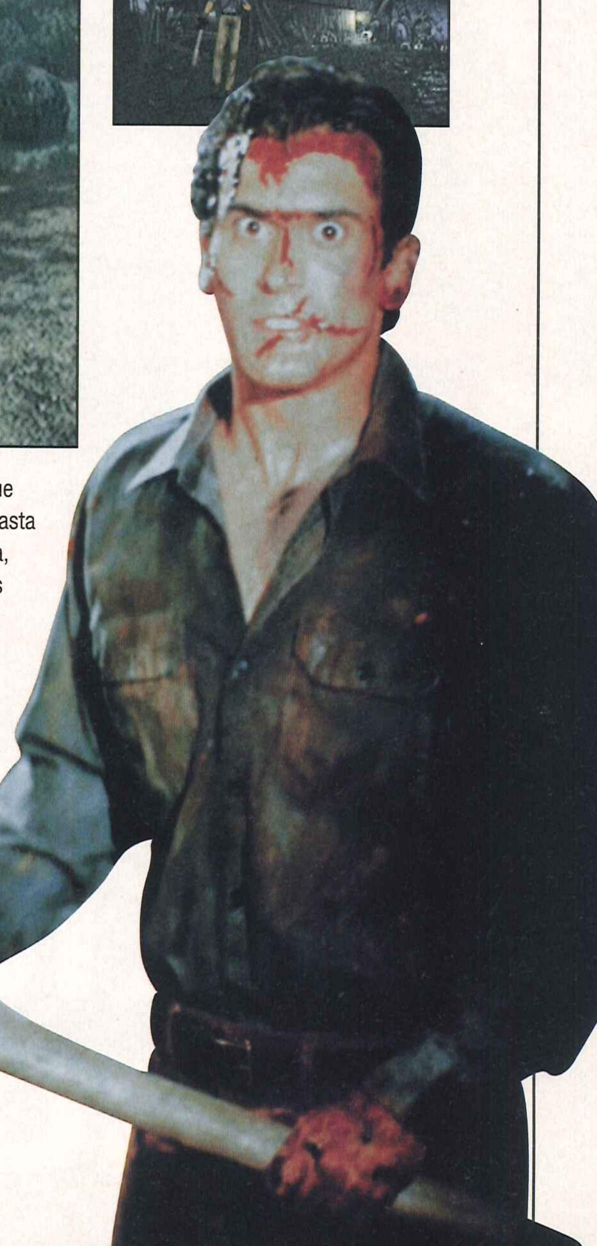


CONTAREMOS CON LA AYUDA DE UNA MOTOSIERRA como gran estrella de un arsenal muy variado, que nos servirá para abrirnos paso entre un ejército de enemigos tan dispares como esqueletos, zombies disfrazados de boy scouts con mala uva, espectros y demás bichos del más allá, todos poseedores de una tenacidad a prueba de golpes para atacarnos una vez tras otra.

Pero no todo será acción en «Evil Dead». También tendremos que ir descubriendo objetos a medida que avancemos, que nos resultarán de alguna utilidad tarde o temprano, además de enfrentarnos a la tesitura de resolver más de un puzzle para poder seguir adelante en nuestra guerra contra las fuerzas del mal.

Con todos estos ingredientes, el plato de este nuevo y original "survival horror" se presenta de lo más suculento para los numerosos aficionados que tiene este género. Su mezcla de miedo y sentido del humor, no exenta de calidad gráfica, nos resulta de lo más apetecible.

Por eso, y en espera de que pasen los días que quedan hasta que el juego salga en España, os recomendamos que bajéis al videoclub, cojáis las tres películas en las que se basa, un barreño de palomitas, y dediquéis todo este tiempo a poneros al día sobre las aventuras de Ash y su infernal pandilla de amigos. ■







❼ Los items que vayamos recogiendo los almacenaremos en este inventario.
❽ Tío, tienes muy mala cara. ¿No te habrá sentado mal la cena? Ya te avisé de que los bocatas de sardinas son muy indigestos.


SKIES OF
ARCADIA

Pensarás que estoy borracho, pero te aseguro que acabo de ver pasar **a un galeón pirata volando.**





- Tipo de juego: **Juego de rol**
- Compañía: **OVERWORKS** *www.o-works.co.jp*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **23 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Subtítulos en castellano**







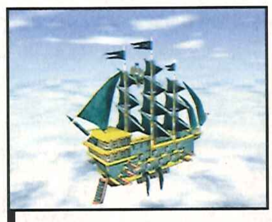
Los aficionados al rol sabemos de sobra que un buen RPG no se programa de un día para otro. Por eso hemos podido esperar pacientemente durante el periodo de sequía que este género ha sufrido casi desde el día en que nació nuestra consola. En el fondo, confiábamos en que llegase el momento de descorchar la botella de champán que guardábamos en la nevera, porque seguro que iban a venir tiempos de vacas gordas (que no locas). Si la cosecha comenzó con «Phantasy Star Online», y hace sólo un mes nos sorprendió el portentoso «Grandia 2», ahora los programadores de Overworks nos traen como guinda para este pastel el esperadísimo «Skies of Arcadia». ¡Y vaya guinda! Con tanta maravilla por jugar, más de uno se va a pasar una temporada larga sin salir de su habitación. Pero, al fin y al cabo, ¿qué más da eso si el futuro del universo depende de que nosotros podamos acabar la partida?

ESTA APUESTA DE SEGA POR EL ROL CLÁSICO viene precedida de un gran éxito en Japón y Norteamérica, y nos traslada a un mundo fantástico, Arcadia, en el que las tierras flotan como islas en el "océano" de los cielos. Esta peculiaridad, que tan mal casa con las teorías de Newton, ha propiciado que se desarrolle una civilización "marinera" que usa barcos de toda clase como medio de transporte para ir de una isla a otra (nadie les explicó para qué sirven los aviones). Con tanto tráfico naval, no nos extraña que existan piratas aéreos, aunque los haya malos, a lo Pata Palo, y buenos, a lo Robin Hood. ▶▶





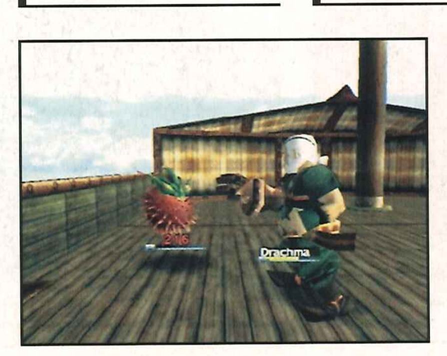
Este simpático bichejo con pinta de globo de helio que posa al lado de Fina es su mascota, Cupil. Además de hacerla compañía, representa el principal arma de la chica y puede evolucionar si se le alimenta con "chums", extraños objetos que se encuentran diseminados por los lugares más recónditos de Arcadia. ¡Premio para el que acierte quién se encarga de encontrarlos!



Barcos de cualquier época y de todos los modelos surcan los cielos de Arcadia.

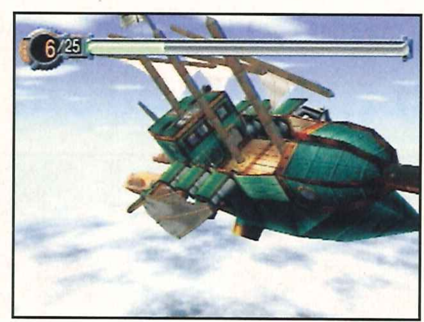


Más de 300 personajes nos esperan para echar una charla. ¡Tienen mucho que contarnos!











¿QUÉ PASÓ CON LAS LUNAS?





«Aika»
Si eso es cierto, seguro que ahí hay toda clase de deliciosos alimentos.

Es después de llevar varias horas de juego cuando Fina nos explica el porqué de las tierras flotantes, que está relacionado con las Lunas de Arcadia y su terrible poder. En ese momento comienza nuestra epopeya en busca de esos "trozos de luna", antes de que la malvada emperatriz Teodora I se haga con ellos.



Los potentísimos ataques especiales constituyen una de las salsas de los combates.



Toda la trama del juego se resuelve a través de cientos de escenas, como en una peli.

▶▶ A este grupo pertenecen Vyse y Ayka, dos chavalines con ganas de ver mundo y convertir su nombre en una leyenda. Un día, en uno de sus viajes conocen a Fina, una misteriosa chica con un secreto que les va a dar la oportunidad de cumplir esos sueños (mirad el cuadro de la izquierda si queréis saber un poco más sobre él).

Como en las buenas pelis de aventuras, nuestro trío de personajes se embarca, y nunca mejor dicho, en una epopeya llena de desafíos, sorpresas, y peligros, con el objetivo de encontrar unas Piedras Lunares antes de que lo consigan los malos.

UN ARGUMENTO SÓLIDO Y VARIADO nos hace viajar a tierras muy diversas, con ciudades llenas de gentes de diferentes culturas. Así, lo mismo visitamos lugares parecidos al Egipto de los faraones, que nos vemos entre tribus precolombinas de la selva amazónica, o en una ciudad que bien podría ser el París de antes de la Revolución Francesa. Vaya, si hasta enseñamos historia. ¡Para que luego digan!

Es como vivir muchas aventuras en una, y no sólo es el juego de rol más largo de Dreamcast, sino que esta gran historia nada tiene que envidiar a los grandes RPG de todos los tiempos (sí, sí, nos estamos refiriendo a los «Final Fantasy» o «Zelda»).

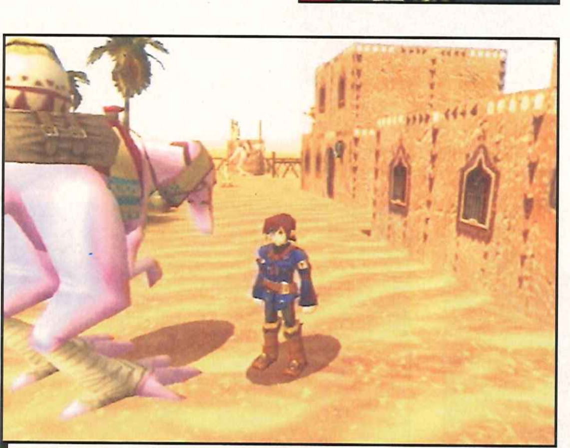
Pero la cosa no queda ahí, pues al genial argumento se le une un ritmo narrativo de lo más cinematográfico, muy bien logrado con secuencias cinemáticas que se mezclan con ratos de investigación, resolución de puzzles y con la acción de los combates. ▶▶

¡A LA COMPRA!



Al igual que en los mercadillos de cualquiera de nuestros pueblos o ciudades, en Arcadia encontramos muchas tiendas donde es posible comprar y vender prácticamente de todo: ropa, objetos, armas, etc. ¡Pero cuidado que no te timen!

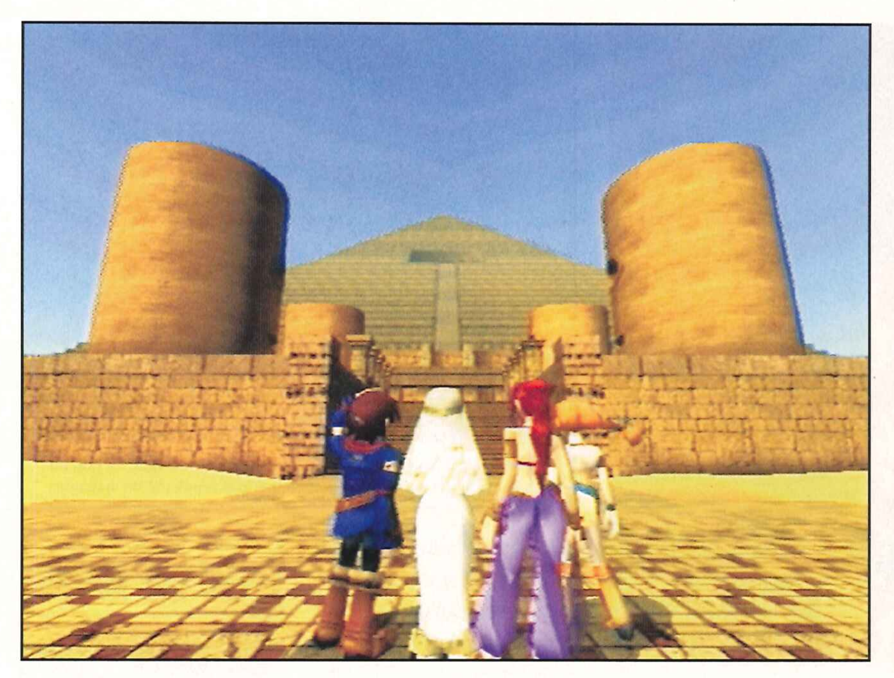




Pero... ¿es esto Tatooine? ¿Aparecerá Darth Maul en algún momento? Tranquilos, chicos, que sólo es la ciudad de Maramba, en el desierto.



La calidad gráfica de los escenarios es sorprendente, y más aún si tenemos en cuenta que se generan en tiempo real y podemos girar la cámara a nuestro gusto con los gatillos. ¿Hay alguien que ofrezca más?





¡Que no, señora! ¡Que yo no soy el camarero de este café!

Vaya, ya podían poner algún ascensor en esta ciudad.



Todos los sucesos importantes que vivimos en «Skies of Arcadia» se anotan escrupulosamente en el diario de Vyse, al que podemos acceder en cualquier momento. A veces, puede darnos pistas.



No, no es Disneyworld, sino el palacio imperial de Valuan.

EN "ESPANIS"





Pese que en ocasiones podemos escuchar algunos gritillos o frases en inglés, todos los diálogos del juego nos llegan en forma de texto. Y esta vez podemos estar bien contentos, pues se han traducido en su integridad al castellano. Un detallazo en un juego con tantísimas conversaciones.

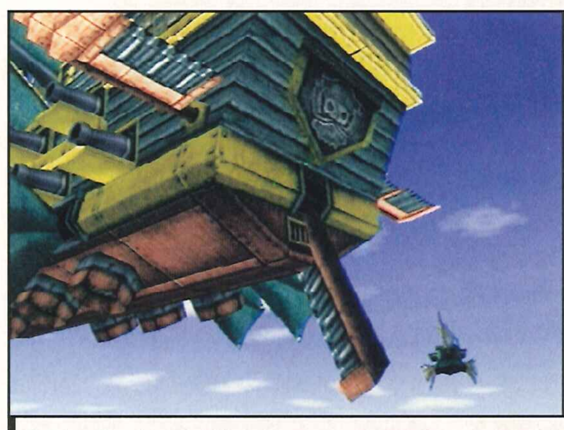
▶▶ Pero aún así, «Skies of Arcadia» nos parecería un gigante con pies de barro si no contara al tiempo con un poderoso apartado técnico, que eleva el juego a cotas altísimas, y que podríamos comparar, con las lógicas diferencias de estilo, con lo que representó «Shenmue».

PORQUE OS ESTAMOS HABLANDO de escenarios en 3D generados en tiempo real, con una abundancia de detalles y una calidad en las texturas pocas veces vista. Y además, casi siempre nos permite mover la cámara libremente para ver mejor.

Por estos escenarios tan gigantescos se mueven un montón de personajes como Pedro por su casa, todos de gran tamaño y con ganas de contarnos cosas (eso sí, algunas más importantes que otras para la misión).

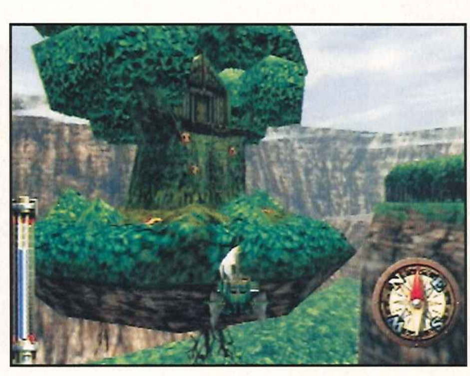
Y como en todo RPG, nos esperan intensos momentos de acción en los constantes enfrentamientos por turnos que podemos vivir en tierra o en espectaculares batallas a bordo de nuestro barco.

Los primeros están llenos de colorido, efectos de luz y movimiento, y exigen de nosotros una atención muy especial, dado que el uso de los ataques especiales o las magias depende de la barra de "Espíritu", que es común a todo el grupo que en ese momento controlamos y que mide su grado de "moral". Así, crece más si nuestros personajes están siendo fuertes y poderosos durante el combate, mientras que si el enemigo con el que nos enfrentamos nos mete caña, la moral de nuestro equipo acaba por los suelos y su ▶▶



Las batallas aéreas entre barcos son muy espectaculares, tanto por el diseño de las naves como por enfoques tan bonitos como éste.



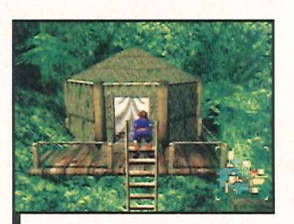








Los ataques de los enemigos nos restan puntos de vida. Lo que no saben estos dos es que nos hemos traído el repelente de insectos.



Hasta en las tribus selváticas encontramos lugares donde hacer algunas compras.



Hay que vigilar la brújula para no acabar más perdidos que un chino en los Sanfermines.



¡SOY EL REY DEL MUNDOOOO... DE LOS COMBATES!

Bueno, entre todos los barcos que hemos gobernado en el juego no estaba el Titanic, pero sí que hemos participado en más peleas que en una película de Bruce Lee. La verdad es que son bastante divertidos y tienen un componente táctico muy marcado, tanto los que son "a pie", como los que son entre barcos.

▸▸ barra de Espíritu no sube ni con tres botes de Viagra.

La otra gran característica del sistema de combates de «Skies of Arcadia» radica en la posibilidad de cambiar, en pleno enfrentamiento, el elemento (fuego, hielo, rayo, etc.) del arma, reforzándose la necesidad del uso de la estrategia para tener éxito según la clase de enemigo contra el que luchamos.

Con sinceridad, no es el genial sistema de batalla a medias entre los turnos y el tiempo real de «Grandia 2», pero sí que es divertido y está muy bien resuelto.

LOS QUE SON AÚN MÁS SORPRENDENTES, son los enfrentamientos entre naves que afrontamos a lo largo de la aventura. Como dijimos, se desarrollan también por turnos, pero aquí conocemos de antemano cuál va a ser la actitud del barco enemigo cada vez, así que podemos montar una estrategia para acabar con él: se trata de optar por la defensa cuando vemos que él va a atacar, o disparar nosotros en el turno en el que el rival no lo haga. La espectacularidad de las imágenes pone el resto para conseguir que estas batallas sean dignas de verse.

Ahora bien, la diversión que ofrecen estos combates se ve quizás empañada por la que pensamos que es la principal (y casi la única) rémora del juego: se trata de la altísima frecuencia con la que ocurren los combates. Vamos, que hay más golpes en «Skies of Arcadia» que en el parlamento de Taiwan. Las batallas son aleatorias, y hay veces en que resulta imposible avanzar más de diez segundos seguidos sin entrar en una. ¿Qué hay de una opción para evitarlas?

Para colmo, los combates suelen ser bastante largos cuando no contamos con unos hechizos que sirven ▸▸

¡PERO QUÉ MALOS!

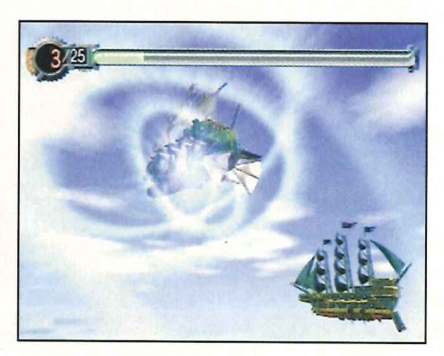






En una reunión del palacio imperial se nos presenta a todos los almirantes de la Armada Imperial, o sea, los malos de la aventura. No olvidéis sus nombres, porque estos tipejos son los diferentes jefes finales.





COMO CRISTÓBAL COLÓN



Todo el cielo de Arcadia se encuentra repleto de peligros y de importantes secretos que están esperando a que algún valiente los descubra. Y siempre podremos hacer una visita al "Gremio de Marineros" para que nos den una jugosa recompensa por nuestros descubrimientos.



¡Fina ha sido hecha prisionera! Pronto vendrán Vyse y Aika en su ayuda. ¿A qué esperáis?



atacar a todos nuestros enemigos a la vez, lo que no ocurre hasta bien entrados en el juego. Si lo hubieran ajustado mejor, hablaríamos de un RPG casi perfecto.

Y ES QUE HAY OTROS ELEMENTOS que convierten a «Skies of Arcadia» en una experiencia rolera llena de diversión, y que además le dan una duración enorme.

Hablamos, por ejemplo, de un montón de lugares secretos repartidos por los cielos, que nos reportan beneficios si vendemos la información de dónde están al "Gremio de Marineros". O también de un simpático juego que nos descargamos a nuestra Visual Memory: el juego de "Pinta", un curioso personaje que se nos ofrece como buscador de secretos.

También conocemos a Cupil, la mascota de Fina, a la que podemos "adoptar" y alimentar para hacer que evolucione como si fuera nuestra mascota virtual. El problema es que es un poco "especialita": su alimento resulta muy extraño, y sólo se encuentra en los lugares más recónditos de Arcadia.

Incluso debemos hacer de "cazatalentos" cuando llega el momento en que Vyse logra hacerse con un galeón propio, porque tenemos que reclutar una tripulación que con su pericia consiga que se incremente su poder.

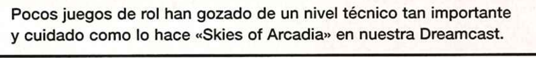
Todas estas tareas se ven facilitadas por la traducción de los diálogos, que hace el juego accesible para todos.

En fin, que podemos citar un montón de motivos más para que os "embarquéis" en «Skies of Arcadia», pero es mejor que los descubráis vosotros. Además, tenemos que cortar aquí, porque Vyse y Aika van a levar anclas y queremos irnos con ellos. ■

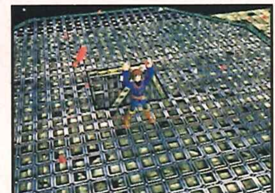
ESTE CHICO ES UN PINTA

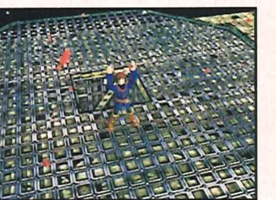
En realidad, ése es su nombre, y en cuanto nos hacemos amigos suyos se ofrece a instalarse en nuestra VM para que juguemos con él a un simpático juego que nos ayuda a descubrir secretos.

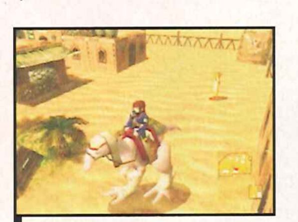




Pocos juegos de rol han gozado de un nivel técnico tan importante y cuidado como lo hace «Skies of Arcadia» en nuestra Dreamcast.







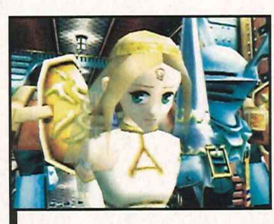
En Arcadia no hay coches, así que se usan otros transportes.

▲ Nos encanta: Un argumento y un ritmo cinematográfico, que enmarcan un estupendo y largo juego de rol, técnicamente de 10.

▼ Podía haberse mejorado: Lo único que nos parece mejorable en el juego es que los combates se repiten demasiado a menudo.







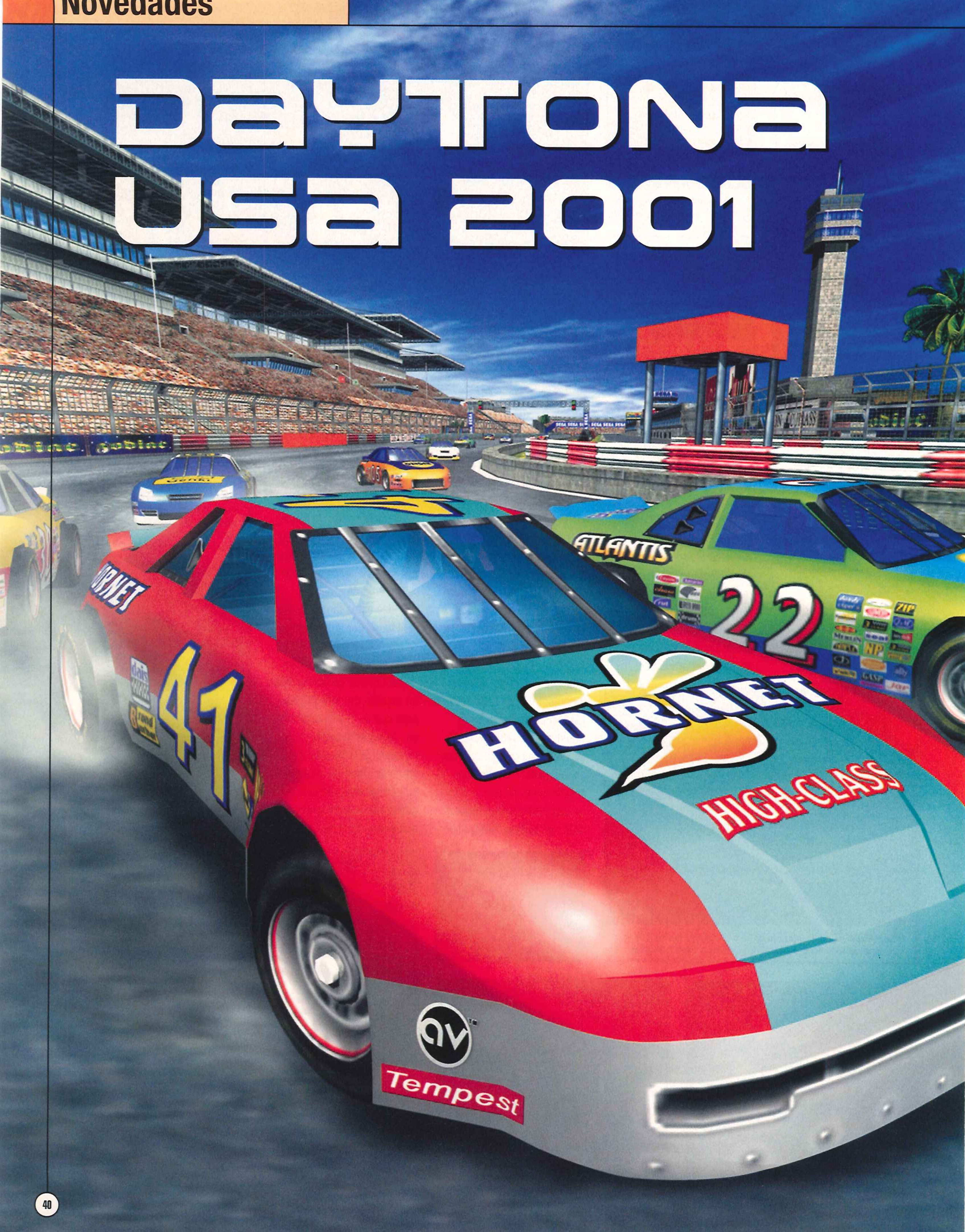
Típico diseño japonés de los personajes. ¡Menudos ojazos!

Valoración

Es un extraordinario juego de rol que, si tuviera mejor ajustada la aleatoriedad de los combates, llevaría un 10 como una catedral.



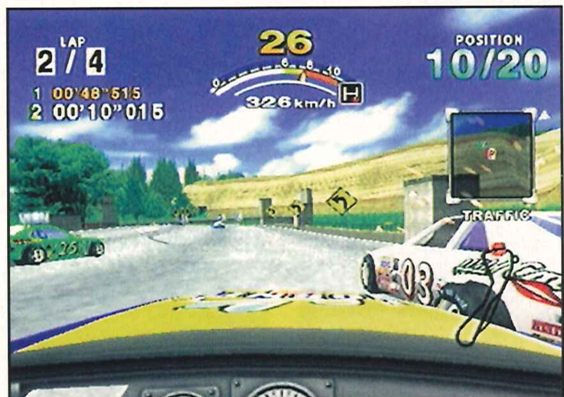
DAYTONA USA 2001



Quitarle las carreras online a este juego es como beberte una Coca-Cola sin gas. **¡Le falta fuerza!**









La recreación de los circuitos es estupenda, sin una sola gota de niebla en el horizonte.

- Tipo de juego: **Velocidad**
- Compañía: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Distribuidora: **SEGA** *www.dreamcast-europe.com*
- Visual Memory: **24 bloques**
- Internet: **Sí**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Textos en castellano**

Cuando, allá por el lejano año 1994, Sega estrenó en los salones recreativos de todo el planeta «Daytona USA», seguro que no imaginaba que se iba a convertir tan rápidamente en uno de sus buques insignia dentro del género de la velocidad.

Basado en el premio Nascar, que se disputa todos los años en el circuito de Daytona, en Florida, su mayor baza era un sistema de conducción arcade, poco real, pero efectivo y, sobre todo, espectacular. El juego tuvo dos versiones para Saturn, e incluso llegó en 1998 la segunda parte a los salones recreativos.

Con semejante historial, cuando Sega nos anunció que estaba programando «Daytona USA 2001» para Dreamcast, y que además las carreras serían online, nos entró una risa nerviosa que tardó en desaparecer.

PERO AL FINAL, COMO OS ANUNCIÁBAMOS en la preview del número pasado, nuestro gozo ha acabado en un pozo, porque en Europa, no vamos a poder jugar vía Internet. Y este "recorte" no habría sido especialmente negativo si no estuviéramos ante una versión pensada para ser jugada online, que se queda coja si le quitamos su razón de ser principal. ▶▶







Podemos variar en cada coche las ruedas, las marchas y el color, pero nada de mecánica.

¡REPETIMOS!







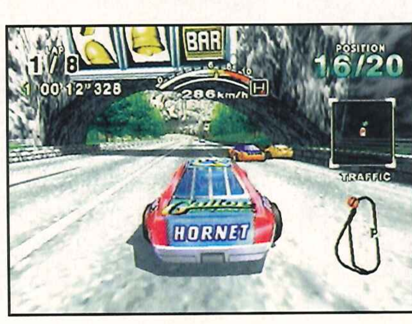
Al final de cada carrera, podemos ver su repetición, o guardarla en nuestra Visual Memory. En estas repeticiones no se han escatimado cámaras, y podemos seguir la acción desde cualquier vista.

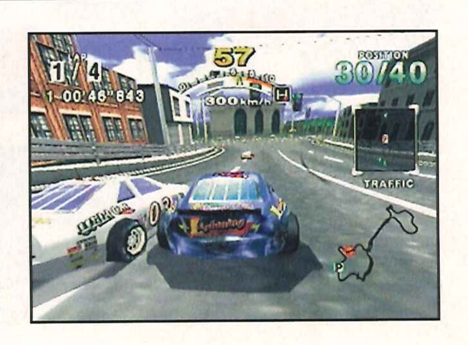


Estéticamente, estamos ante un juego brillante, colorido y con buenos efectos de luz.

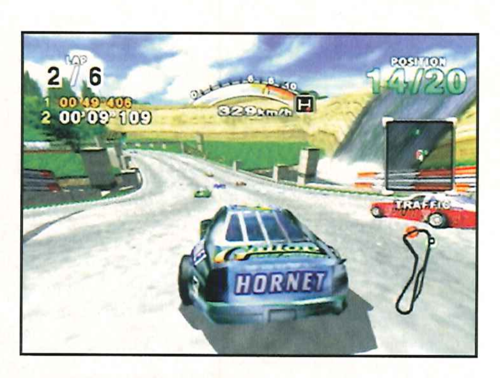
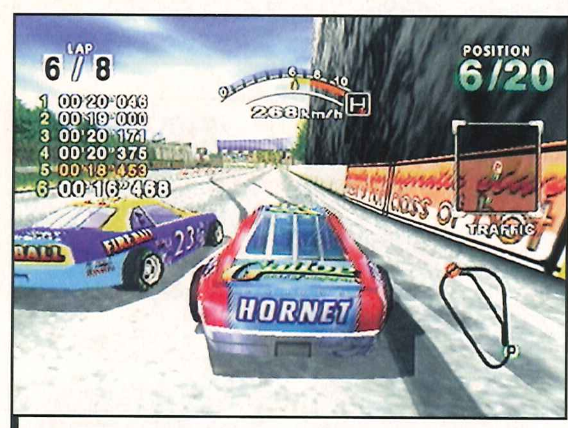


Con el control tan sensible de «Daytona USA 2001», es muy habitual que nuestro coche derrape a la primera de cambio. Eso sí, los efectos de estos derrapes (humo, huellas en el asfalto...) son estupendos.









Teniendo que dar ocho vueltas al circuito, es preciso extremar las precauciones: una visita a boxes sería fatal para nuestro resultado.

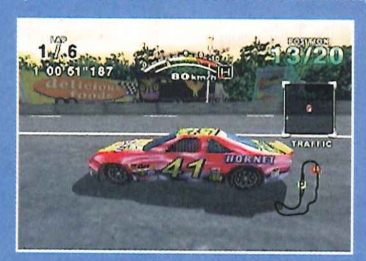
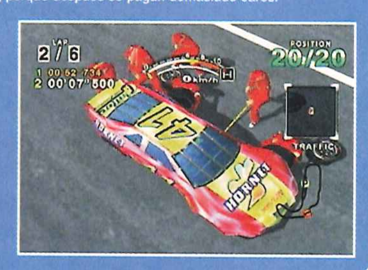

No, desde luego, la hierba no es el firme más estable...


También corremos contrarreloj, así que ¡a vigilar el crono!


Este "supositorio" es uno de los vehículos secretos.

UN ARREGLO MUY CARO

Cada vez que nos pegamos un golpe en «Daytona USA 2001», nuestro coche sufre desperfectos y su estabilidad y velocidad se resienten en gran medida, con lo que nos vemos obligados a parar en boxes para someterlo a un arreglo de emergencia. En la práctica, detenernos en boxes significa ineludiblemente perder la carrera, con lo que nunca usamos de los servicios de estos mecánicos, porque después se pagan demasiado caros.

TANTAS CÁMARAS COMO EN "GRAN HERMANO"





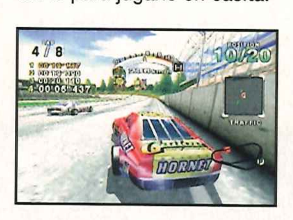
Bueno, quizás no sean tantas, pues sólo son cuatro los puntos de vista que podemos escoger para correr en el juego, pero en cualquier caso son bastante efectivos. En las dos subjetivas (en una se ve el morro del coche y en la otra no), la sensación de velocidad es mucho más alta que con las otras dos.

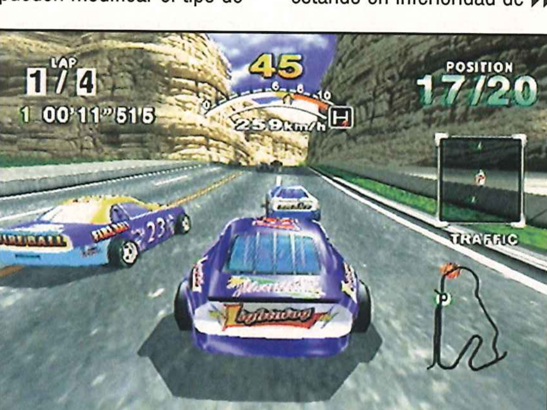
▸▸ Como sus predecesores, «Daytona USA 2001» ofrece carreras a toda pastilla, con un frenético estilo arcade, y con un montón de rivales (hasta 40) que quieren que cambiemos nuestro trabajo de piloto por el de vendedor de enciclopedias a domicilio.

ES AL CONOCER DATOS MÁS CONCRETOS, cuando se nota que todo estaba dirigido al juego en Internet. Corremos en ocho circuitos, (dos son exclusivos de esta versión), un número que se aceptaría para correr online, pero que se queda bastante corto para jugarlo en casita. Sí, es cierto que después los volvemos a visitar en modo invertido, espejo, o incluso espejo-invertido, pero siguen pareciéndonos los mismos.

Su origen online es más patente todavía al entrar en el garaje, más estrecho que el de un chalecito adosado: aparte de algún otro secreto, sólo tenemos cuatro coches a nuestra disposición (son modelos no reales). Se les pueden modificar el tipo de ruedas, el cambio, el color... pero volvemos a lo de antes: su escasez se pasa por alto con la variedad que dan las carreras online, pero cuando todo queda en casa, hacen falta más recursos para que el juego se diferencie de las versiones que conocíamos.

Nos queda la opción para poner nuestros tiempos en la web del juego o bajarnos repeticiones, pero seguimos estando en inferioridad de ▸▸

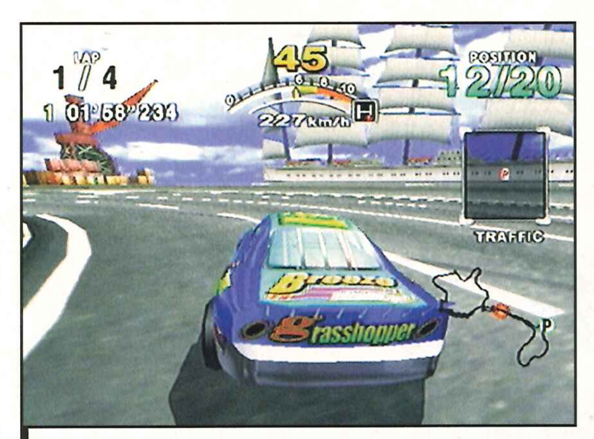




VOLARE OH, OH...

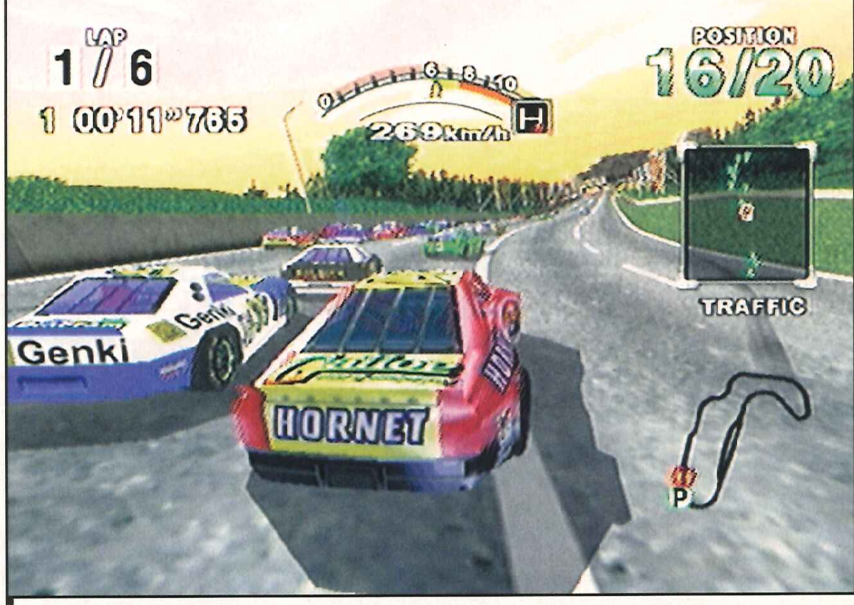


El más mínimo roce con un mal ángulo de una pared o con un rival, puede hacer que nuestro coche, pegue un salto y dé un montón de vueltas de campana, como si hubiera entrenado para participar en las olimpiadas, en la especialidad de salto de potro. ¡Cuando se enteren en el seguro!



¡Me acaba de adelantar un velero por la derecha! Creo que me voy a parar un rato.


Esto es una lucha codo con codo, y lo demás, tonterías.



¿Alguien se anima a coger una lupa y contar cuántos coches aparecen a la vez en esta pantalla? Nosotros hemos contado al menos doce, y la inteligencia de cada uno está preparada para ganar, sea como sea.

PARA TODOS LOS GUSTOS



Antes de comenzar una carrera individual, podemos elegir el circuito y el número de vueltas que daremos.



También podemos decidir contra cuántos coches vamos a competir, ¡desde diez hasta cuarenta!.



Por último, podemos correr en el circuito tal cual, elegir el modo espejo, o también el modo inverso.

▶▶ condiciones respecto a los jugadores americanos.

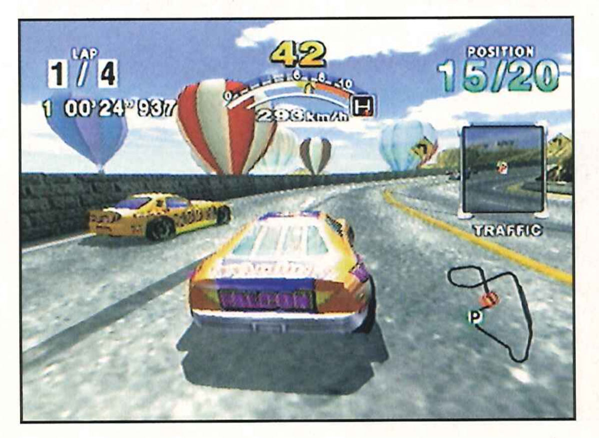
A la hora de competir, podemos decidir entre echar carreras sueltas, escogiendo circuito, número de vueltas, y de rivales; entrar en un campeonato que nos obliga a sumar puntos para poder avanzar; o también probar los enfrentamientos para dos jugadores a pantalla partida.

Todos los circuitos se ven luminosos, sólidos y tienen una gran profundidad. Y lo mejor es que el juego no se ralentiza ni siquiera cuando se reúnen quince vehículos en la pantalla. ¡Si se parece a Madrid en hora punta!

Los coches presentan un modelado correcto y un raro efecto de reflejos, no reales, pero resultones. Además, si nos chocamos, se deforman y su estabilidad se resiente.

EN LO QUE «DAYTONA» NO CAMBIA, para regocijo de sus fans y desesperación de quien no lo haya jugado anteriormente, es en su "incontrolable control", tan sensible que hace que echar una simple carrera sea toda una aventura, pues el fallo más mínimo puede provocar que nuestro coche vuele por los aires con la gracilidad de una golondrina borracha. Se hace imprescindible ajustar la sensibilidad del volante, pero eso no evita que llegar el primero a la meta quede reservado para los expertos.

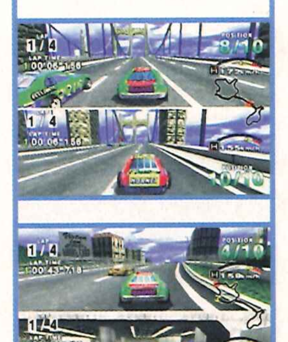
En fin, que la puntuación de «Daytona USA 2001» sería mucho más alta si no se hubiera perdido el juego online en su viaje a Europa. Sin él, queda como uno más del género, notable a nivel técnico, pero con un espíritu tan arcade que se echan de menos más circuitos y más coches para darle interés a nuestras partidas caseras. ■




Al final de cada carrera, vemos nuestro tiempo en cada vuelta.

DUELO DE PILOTOS

No es lo mismo que jugar online, pero siempre podemos echar una carrera con algún amiguete que se atreva a desafiarnos. Se divide la pantalla en dos, pero seguimos teniendo una visión perfecta.



▲ Nos encanta: Es un clásico de Sega en recreativa, con un buen apartado técnico. Poder competir contra tantos coches (¡hasta 40!)

▼ Podía haberse mejorado: Es un juego online...sin opción online. Pocos circuitos, pocos coches. Hacerse con el control se las trae.

Valoración

Un apartado técnico correcto no consigue levantar un juego demasiado arcade, pensado para echar carreras online.



NBA HOOPZ

¿Es un pájaro? ¿es un avión? No, tampoco es Superman. Es mi jugador, **y acaba de dejar tu aro echo fosfatina.**

- Tipo de juego: **Deportivo**
- Compañía: **MIDWAY** *www.midway.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **160 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **Para todos los públicos**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

Una nueva oleada de acción ha llegado a Dreamcast, y lo más curioso es que no hablamos de ningún juego de disparos, ni de una aventura de terror, sino de un juego de basket. Se trata de «NBA Hoopz», un título con el que Midway le da un nuevo impulso a la mítica saga «NBA Jam».

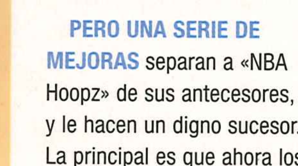
Como ya sabéis (y si no, tenéis «NBA Showtime» en Dreamcast como referencia), el juego mantiene un estilo arcade característico, con mates estratosféricos, triples imposibles y un porcentaje de aciertos casi infalible, que logra que los partidos tengan un ritmo agotador.

PERO UNA SERIE DE MEJORAS separan a «NBA Hoopz» de sus antecesores, y le hacen un digno sucesor. La principal es que ahora los partidos enfrentan a equipos de tres jugadores, con lo que todo resulta más complicado y también más táctico.

Además, en el menú de modos de juego nos esperan también varias novedades. Las que más destacan son juegos como el veintiuno o el concurso de triples, que vienen bien para saciarnos mientras esperamos a que un amiguete nos desafíe.

Por supuesto, también podemos jugar una liga de la NBA de principio a fin, o si lo preferimos, disputar sólo los partidos de Play-Off, con la ventaja de que están ▶▶

VIVE LA NBA



El juego nos permite seguir una temporada completa o jugar sólo los Play-Off. Tanto en una opción como en la otra podemos ajustar el número de partidos a disputar, ya sea en la liga o en las eliminatorias.





Me apuesto mil duros a que esto acaba en canasta de dos.





Tiro triple y lucha titánica por el rebote dentro de la zona.



JUGADORES A MEDIDA

Podemos personalizar a nuestro jugador, decidiendo su aspecto y características (incluso desde qué lugar encestará con más facilidad). Además, también es posible hacer fichajes y reunir en nuestro equipo a las estrellas más rutilantes de la NBA.



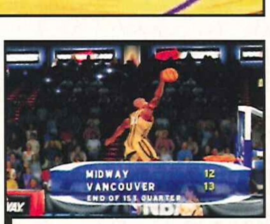









Con tres jugadores por equipo, ahora es más fácil cerrar el rebote y salir al contragolpe.


Oye, que el aro queda un par de metros por debajo tuyo. Como no pierdas altura...



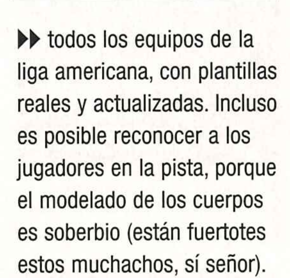
MÁS DIVERSIÓN


CONCURSO DE TRIPLES: Se trata de comprobar quién es el mejor lanzador desde la línea de tres.


2 BALL: Se juega por parejas. Quien logre más puntos gana, y cada círculo de la cancha puntúa distinto.


BOMBILLA: El que complete primero este circuito de lugares marcados es el que se lleva la victoria a casa.


VEINTIUNO: Nos enfrentamos a dos rivales, y gana el que logre veintiún puntos (de ahí el nombre, ¿no?).



▶▶ todos los equipos de la liga americana, con plantillas reales y actualizadas. Incluso es posible reconocer a los jugadores en la pista, porque el modelado de los cuerpos es soberbio (están fuertotes estos muchachos, sí señor).

De todas formas, también podemos editar los equipos, y así juntar en el nuestro a los tres mejores jugadores, o variar sus características, tanto físicas como técnicas.

¿Y el control? Pues como buen arcade, sigue siendo tan simple que nos bastan los botones de tiro y salto para ponernos en marcha.

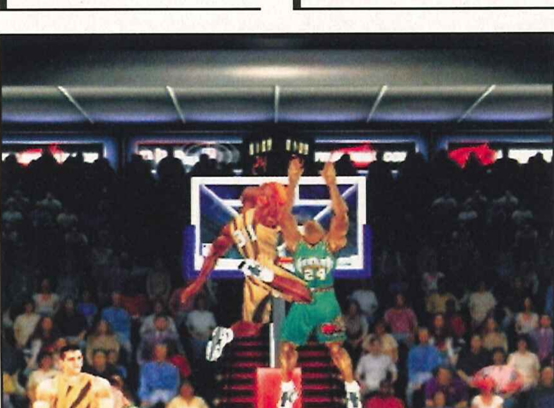
MÁS TRABAJO CUESTA AHORA ponernos "on fire", ese estado en el que nuestro jugador se vuelve imparable, o taponar el tiro de un rival. Otra novedad es la aparición de las faltas personales: si nos pitan cuatro en un solo cuarto, nos castigan con un tiro libre que vale por tres y perdemos la posesión, así que debemos tener cuidado con la defensa agresiva.

Buscando defectos, os podemos comentar que los rivales no andan sobrados de inteligencia (sobre todo cuando se agota el tiempo y deben tirar rápido) y que al haber tres jugadores, nos resulta difícil seleccionar al que queremos controlar.

Esto no quita para que «NBA Hoopz» nos parezca un arcade divertidísimo, muy aprovechable, sobre todo si lo jugamos con amigos. ■


Los tiros libres son una de las novedades de «NBA Hoopz».


Nos es por señalar, pero algún defensor se ha despistado.




En el descanso podemos ver las estadísticas del partido.


Después de cada partido podemos contestar una pregunta relacionada con la NBA para saber quién es el que más sabe sobre baloncesto. ¿Creéis que debemos utilizar ahora el comodín de la llamada?

▲ **Nos encanta:** El extremado estilo arcade. Los nuevos modos de juego. Los partidos entre varios amigos son la bomba.

▼ **Podía haberse mejorado:** La inteligencia artificial de nuestros rivales. El sistema para cambiar de jugador en pleno partido.

Valoración

Mantiene el espíritu de la saga, pero con una serie de mejoras que multiplican la jugabilidad y lo hacen aún más divertido.


8



RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Lo siento, se te acabaron las vacaciones. Han llamado del cuartel general, y tienes **nuevas misiones que cumplir.**

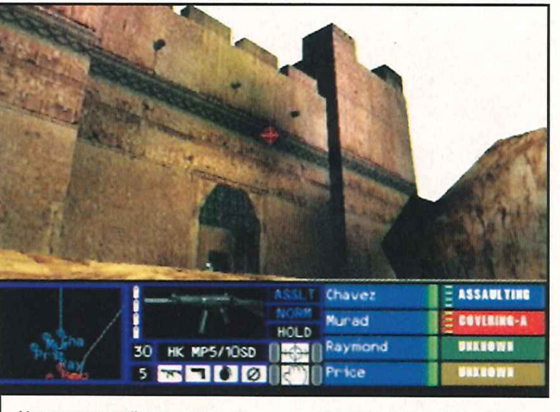
- Tipo de juego: **Estrategia**
- Compañía: **RED STORM** *www.redstorm.com*
- Distribuidora: **VIRGIN** *www.virgin.es*
- Visual Memory: **5 bloques**
- Internet: **No**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Edad: **+18**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**



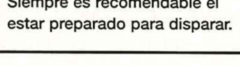
Hace apenas tres meses os hablamos de «Rainbow Six» (publicamos la novedad en el número 14 de la revista), el juego de estrategia que salió para nuestra consola después de haber puesto firmes a los terroristas de todo el mundo en el PC. Allí aparecieron después nuevas misiones bajo el nombre de «Rogue Spear», y de ahí que ahora nos llegue este título.

YA SOSPECHARÉIS QUE ESTE JUEGO sigue la línea de su antecesor, pero incluye algunas novedades que os vamos a contar más tarde. Sin embargo, primero vamos a refrescaros la memoria: en «Rogue Spear» nos ponemos al frente de un comando antiterrorista, y como buenos "currantes", tenemos que ir cumpliendo las misiones que nos mandan nuestros jefes.

Primero nos pasan unos informes que incluyen las órdenes e información sobre nuestros enemigos, y luego tenemos que pensar todos los movimientos de nuestros hombres y reflejarlos sobre un mapa. Idear un buen ▶▶

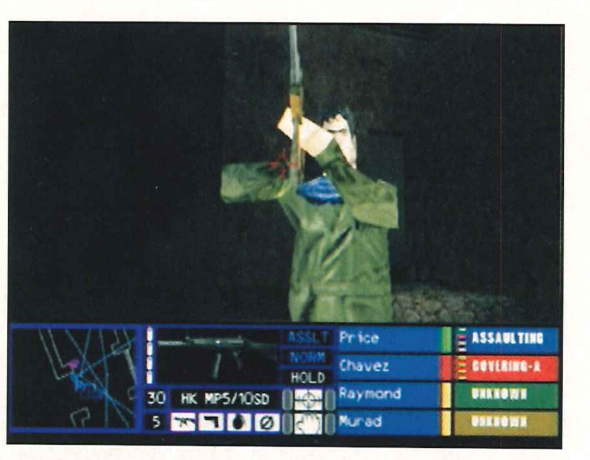


Hay que ser valiente para entrar a un castillo plagado de terroristas peligrosos. Ahora que me acuerdo, yo tenía hora para el dentista...

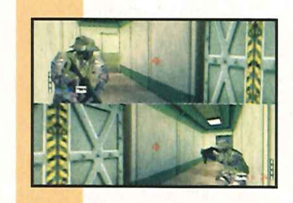
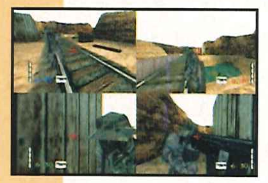



Siempre es recomendable el estar preparado para disparar.





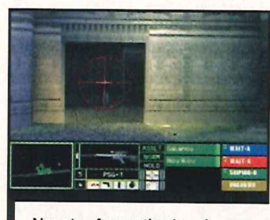
MULTISOLDADOS

La novedad que más se agradece son las partidas para jugar con hasta tres amigos. Se trata de un modo similar a los típicos de juegos como «Quake», con escenarios amplios y llenos de escondrijos.



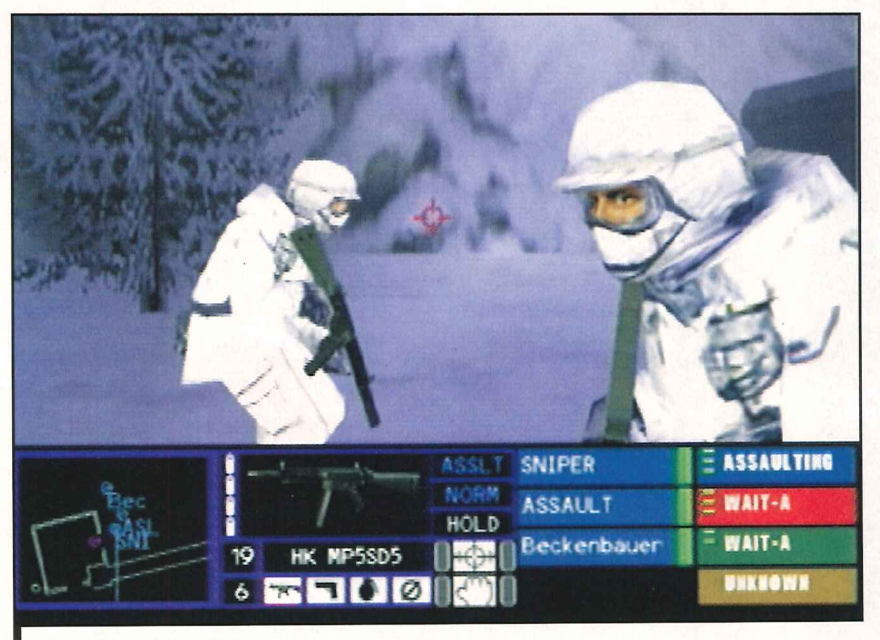
Antes de cada misión, hay que leerse un informe como éste. ¿Qué tal se os da el inglés?



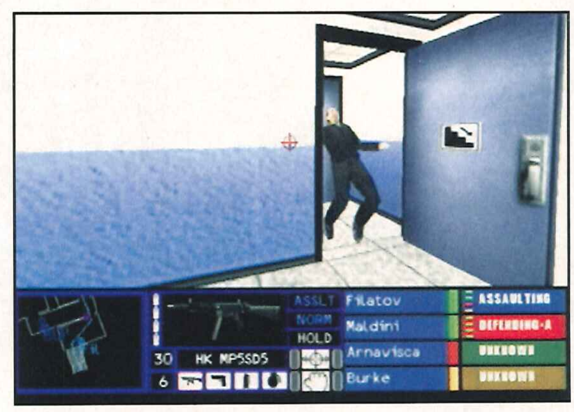
Nuestro francotirador siempre está cuando hace falta. Ahora apuntar es mucho más fácil.



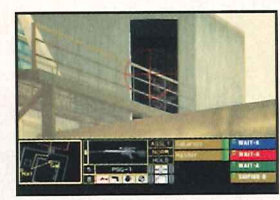


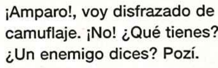


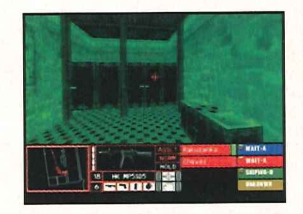
¡Amparo!, voy disfrazado de camuflaje. ¡No! ¿Qué tienes? ¿Un enemigo dices? Pozí.











▶▶ plan puede llevarnos a la victoria, pero como moverse por el complicado interfaz en inglés no es fácil, acabamos usando el plan predefinido que nos da el propio juego.

Después hay que llevarlo a la práctica, y entonces el orden es fundamental. En algunas misiones puede ser el francotirador quien actúe primero, mientras que en otras es mejor que el grupo de asalto abra el camino.

COMO OS HEMOS DICHO ANTES, el juego mantiene el planteamiento del original, pero también incluye alguna que otra novedad a destacar. Ahora, por ejemplo, cambiar de arma es más sencillo, la mirilla tiene más precisión, y además podemos hacer las veces de francotirador.

Gráficamente, tanto los decorados como el ambiente de cada misión están mejor conseguidos, y los nuevos objetivos a cumplir resultan muy variados: desde evitar el secuestro de un avión, hasta hacer algo de tanta actualidad como "apatrullar" por las calles de Kosovo.

Pero quizás la novedad más importante es que esta vez sí podemos disfrutar de un modo multijugador, algo que se echaba de menos en el primer «Rainbow Six».

En definitiva, no podemos decir que «Rogue Spear» sea un juego diferente, sino más bien una ampliación de lo que ya conocíamos, al igual que ocurría en el PC. ■



Aunque hay una opción para eliminar la sangre, os avisamos que en «Rogue Spear» aparecen escenas de violencia bastante explícitas.

Lo que me faltaba, encima voy y me pierdo en unos estudios de televisión. ¿A cuál iba yo?

▲ Nos encanta: Las nuevas misiones son muy variadas, y el modo multijugador viene muy bien para asegurar la diversión.

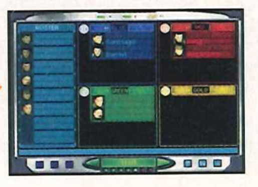
▼ Podía haberse mejorado: El diseño de los planes sigue siendo un poco farragoso, sobre todo al mantenerse los textos en inglés.

¡MÁS ACCIÓN!

«Rogue Spear» presenta una mejor ambientación de los escenarios, con misiones más variadas y con más gancho. De arriba a abajo, nos veis evitando un secuestro aéreo, patrullando por Kosovo, o en pleno tiroteo dentro de un vagón de metro.

DISEÑE USTED SU MISIÓN







Como sucedía en el original, cada misión exige un tiempo de estudio para diseñar un plan de ataque. Podemos elegir a los componentes del comando, su equipación (desde rifles de francotirador a granadas de mano) y hasta especificar todos los movimientos de nuestro comando sobre un mapa del escenario.

Valoración

Mejor que el primer «Rainbow Six», pero sólo para los que les gustó mucho en su día, o para gente que no conozca el juego.





Vyse, Aika y Fina, los tres protagonistas de «Skies of Arcadia», se han tomado un respiro en su aventura para hacer una visita a nuestra Zona Abierta. Y aquí les tenéis, hablando seguramente del éxito que va a cosechar su fenomenal RPG ahora que ha llegado a España.

LA ENCUESTA

En nuestro número anterior quedó claro que «Shenmue 2» es el juego que todos esperamos con más impaciencia. Por eso, el mes pasado os preguntamos qué mejoras esperáis encontrar respecto al original: más acción, que esté traducido al castellano, que nos dé más libertad en la investigación, que tenga un final más cerrado, o que haya un encuentro cara a cara con Lan Di. La cosa finalmente ha quedado así:



- Que esté traducido al castellano.
- Que haya más acción.
- Que tenga un final más cerrado.
- Que haya una pelea con Lan Di.
- Que nos dé más libertad en la investigación.

Resulta abrumador ver el resultado de la encuesta de este mes, pues queda más clarito que el agua de Lanjarón que lo que vosotros de verdad queréis es poder jugar a «Shenmue 2» escuchando a Ryo Hazuki hablar en castellano (o al menos, suponemos, subtitulado). Pues a ver si en Sega toman buena nota de esto, y ahora sí que se cumplen los deseos de todos. En cuanto al resto de opciones, su bajísimo porcentaje las convierte en temas secundarios para vosotros. Este mes queremos conocer qué es lo que más os atrae del nuevo concepto de juego que nos propone «Phantasy Star Online».

AL CONECTARTE ONLINE, ¿QUÉ ES LO QUE PREFIERES HACER?

- Entro en el lobby y chateo con los otros "hunters".
- Formo un equipo, y espero a que se unan a mí.
- Busco un equipo, pero sólo con españoles.
- Busco un equipo, aunque haya jugadores extranjeros.

Como en cualquier encuesta, cuantos más votéis, más fiable será su respuesta. Podéis votar entrando en nuestra página web:

www.hobbypress.es/dreamcast

LOS JUEGOS MÁS VENDIDOS

Sigue «Phantasy Star Online» en lo más alto, seguido muy de cerca de «Grandia 2». ¡Cómo se nota que teníais ganas de pillar un buen RPG! Más sorprende la vuelta a esta lista de dos títulos veteranos como «THOTD2» o «Fur Fighters». En verdad, bondades no les faltan.

(Datos proporcionados por Centro Mail).

1	Phantasy Star Online
2	Grandia 2
3	Shenmue
4	Virtua Tennis
5	The House of the Dead 2
6	Sonic Adventure
7	Soul Calibur
8	Resident Evil Code: Veronica
9	Sonic Shuffle
10	Fur Fighters

LOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

1	Phantasy Star Online
2	Shenmue
3	Virtua Tennis
4	Grandia 2
5	Metropolis Street Racer
6	Skies of Arcadia
7	Jet Set Radio
8	Resident Evil Code: Veronica
9	Quake III Arena
10	Soul Calibur



LA VETERANÍA ES UN GRADO. Y por eso «Soul Calibur» no ha desaparecido de esta lista desde el día en que Dreamcast llegó a nuestra casa.

EL TOP 10 DE LOS LECTORES

Pocas sorpresas en vuestra lista, que sigue con «Shenmue» en la cima. La única entrada desde el mes pasado es la de «Grandia 2», que pese a estar en inglés, ha encandilado a muchos, como ya hizo con nosotros.

1	Shenmue
2	Resident Evil Code: Veronica
3	Phantasy Star Online
4	Virtua Tennis
5	Soul Calibur
6	Grandia 2
7	Metropolis Street Racer
8	Crazy Taxi
9	Sonic Adventure
10	Quake III Arena

Para participar en esta lista sólo tenéis que cumplir un requisito: ser unos auténticos "dreamers". Podéis votar en nuestra página web, tecleando esta dirección:

www.hobbypress.es/dreamcast

punto crítico

En un solo mes, «Grandia 2» ha logrado ser el segundo juego de Dreamcast más vendido, y aquí están algunas de vuestras opiniones sobre él. Para el próximo número, queremos que os "mojéis" con «Skies of Arcadia».

David Cabañas:

«Grandia 2» es de los mejores RPG que he jugado nunca. Sus gráficos son impresionantes y su historia te introduce plenamente en la aventura. Además, tiene una fantástica banda sonora y un sistema de combate por turnos totalmente nuevo. La única pega es que se me hizo corto.

Sergio Fernández:

Me ha parecido excelente. Los gráficos son preciosos y detallados. Los combates son amenos, con gran variedad de opciones y un ritmo frenético. A diferencia de otros títulos de rol, apenas es una tortura entrar en combate. Y lo mejor de todo (si sabes inglés) es su argumento. Animo a todo el que esté indeciso a que se lo compre y lo disfrute como se merece.





Carles Panadero:

«Grandia 2» está bien, pero no es para tanto. Creo que «Skies of Arcadia» le da 1.000 vueltas. Ubi Soft debía haberlo traducido.

Jorge García Miralles:

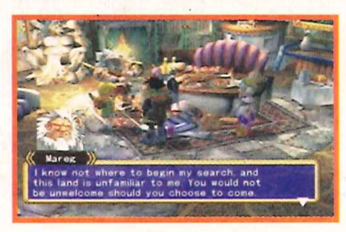
Es un pedazo de juego y, gracias al vídeo que nos ofrecisteis, creo que es el mejor juego que ha salido para Dreamcast... pero para el mercado anglosajón: A mi parecer, Ubi Soft y otras compañías deben pensar que todo el mundo habla inglés. Un juego de rol, sobre todo si es de la calidad de «Grandia 2», debería estar doblado, o por lo menos traducido al español.

Carlos Montllor:

«Grandia 2» está bien, pero prefiero «Phantasy Star Online».

"Raquiov":

Me he pasado «Grandia 2» y creo que es una pasada. Aunque esté en inglés y no se entienda todo, nunca se pierde el hilo de la historia. Lo único es que es relativamente corto, si lo comparamos con juegos de la misma talla como «FFVII» o «Zelda: Ocarina of Time».



Sergio Romero:

Tengo «Grandia 2» y creo que es uno de los mejores juegos de rol que existen. Me encantan sus gráficos y su argumento. Tiene el mejor sistema de combate por turnos que he visto, y los efectos de las magias son sensacionales. Aunque le faltan más combates y el inglés es algo difícil. ¿Alguien dijo «FF VII»?

puntocritico.dreamcast@hobbypress.es

LA OPINIÓN

Aquí tenéis la selección de opiniones de este mes. No están todas las que son, pero sí las que nos han parecido más interesantes. Mil gracias por enviarlas cada número.

@ "Si «Shenmue» era un buen juego, «Phantasy Star Online» es un juegazo. El único problema es que si no estás conectado a Internet pierde un poco la gracia".
Eric Navarro

@ "Recuerdo aquel 9 de «Metropolis Street Racer». Yo no le daría más de un 7, pues pasarse las pruebas es muy difícil, y los gráficos no son tan buenos como creía".
Miguel A. Hernández

@ "Creo que «Soul Calibur» es el juego mejor diseñado y con más alicientes que he visto. Sus gráficos son fantásticos y el control es prácticamente perfecto".
Javier Berná

@ "Aunque puede que se nos haga corto, merece la pena comprarse una Dreamcast, aunque solo fuera para poder jugar con el genial «Shenmue»".
"Philip Knight"

@ "Ni PlayStation 2, ni X-Box, ni más tonterías. Como los juegos de Dreamcast, no los hay ni habrá en ninguna parte. ¡Viva la consola más blanca de Sega!"
Juan Zafra

@ "Me parece muy mal que no haya un modo para cuatro jugadores en «Phantasy Star Online», con el que podríamos jugar varios amigos, pero sin conectarnos a Internet. Parece que lo hacen para sacarnos más pelas con la conexión".
"Tonel Man"

@ "Soy Miguel, y soy portugués. Todos los meses voy a España para comprar la mejor revista de Dreamcast del mundo. ¡Sois los mejores! ¡Seguid así! ¡Viva Dreamcast!"
Miguel Mendoça

@ "Quiero dar mi más sincero apoyo a los usuarios de Dreamcast. La consola es estupenda y debemos hacer todo lo posible para que no desaparezca, pues con juegos como «Shenmue», o «Resident Evil Code: Veronica» somos la envidia de los otros jugones".
Jorge Barco

@ "«Phantasy Star Online» tiene la mecánica de «Diablo 2», pero es aún mejor".
"Djmonty"

@ "Compré hace poco «Tomb Raider Chronicles» y me ha encantado. ¡Casi no paro de jugar! Lo único que me decepciona es que se parece demasiado a «The Last Revelation». Quizás sería interesante que le dieran otro aire a la serie en el futuro".
"Luisy"

@ "Quiero felicitar a los que hacéis este "peazo" de revista, porque es la mejor del quiosco. A seguir así".
Jorge García

Todas las opiniones, son igual de bienvenidas, así que no sabemos a qué estáis esperando para coger vuestra consola y enviarnos un "emilio" a esta dirección tan bonita:

opinion.dreamcast@hobbypress.es

S.O.S Dreamcast

No hemos podido ampliar el espacio del consultorio como prometimos (mil perdones), pero aquí seguimos, al pie del cañón, respondiendo todas las dudas que queráis transmitirnos.

A FALTA DE PORTÁTIL... ¡TENGO LA VM!

El "emilio" de Gaspar fue claro y conciso:

¿Podéis decirme algunos juegos que tengan minijuegos para la Visual Memory?

ROD: Algunos títulos de Dreamcast usan la VM en algún punto del juego, («Shenmue», para aprender ciertos golpes, o «Virtua Tennis», en el que puedes seguir el partido en miniatura y, con la vista de un lince, incluso jugar en ella). De minijuegos que se puedan jugar con la tarjeta fuera del mando, independientemente, recordamos los de «Sonic Adventure», con los Chaos, «Zombie Revenge», «Tech Romancer», «Sega GT» y recientemente, el juego de Pinta en el fabuloso «Skies of Arcadia».

Jesús Yuste nos lo complicó un poco más:

¿Sabéis alguna página web donde se pueda descargar minijuegos para la VM?

Pues hay unas cuantas, y como nadamos en la Red como pez en el agua, aquí os damos una dirección muy buena, con decenas de juegos y enlaces a otras páginas:

http://perso.wanadoo.es/kroma/datas.htm

LLEGÓ LA HORA DE PINTAR GRAFFITIES

Jaime Olivares se lo pasa pipa con los skaters más cañeros de «Jet Set Radio».

¿Cómo se consigue el nivel "Jet"?

ROD: Obtener el nivel "Jet" en cualquier fase es cosa de "hachas", pues se necesita un montón de puntos. Para ello debes hacer todos los graffities grandes sin un solo fallo, y que al final de la fase te sobre tiempo y sprays. ¡Ah, y píntale la espalda a Onishima!



¿Y para qué sirven esos huecos en blanco que hay en la lista de graffities?

ROD: Los barrios de Tokyoto esconden graffities nuevos, que aumentarán tu colección. Busca por cualquier lado los símbolos del juego.

¿A QUE MOLA «PHANTASY STAR ONLINE»?

Quim necesitaba nuestra guía de «Phantasy Star Online» como agua de mayo.

¿Cómo puedo subir la dificultad a "hard" en el modo offline?

ROD: Para subir el nivel de dificultad a "hard" (y luego a "very hard") debes terminar todas las misiones offline. Para ello, sólo has de seguir nuestras recomendaciones de la guía del juego que tienes a partir de la página 70.

DOS PREGUNTAS, MEJOR QUE UNA

Y en el caso de Oriol, además, no tienen nada que ver la una con la otra.

No sé si comprar «Grandia 2» o «Skies of Arcadia». ¿Cuál me recomendáis?

ROD: Los dos juegos son estupendos, largos y divertidos, y si el "hándicap" de «Grandia 2» es que está en inglés, el de «Skies of Arcadia» es que tiene excesivos combates, quizás no tan divertidos como los del primero. ¡Qué elección más difícil! Pues mira, lo mejor que podrías hacer es, si hablas inglés, comprarte los dos. Y si no lo hablas... apuntarte a una academia de idiomas y comprarte los dos igualmente.

Puedo comprar juegos de Japón o de EEUU. ¿Funcionarán en mi consola?

ROD: Como ya os hemos contado otras veces, el sistema de televisión de USA y Japón (NTSC) es distinto al europeo (PAL), y esto hace que los juegos japoneses o norteamericanos sólo se puedan ver en consolas de esas latitudes. Así que si tu consola es PAL (se reconoce porque la espiral es azul), no te funcionarán.

OPCIONES EN INTERNET

Se llama Juan, pero eso no le impide ser un gran aficionado a la "red de redes".

¿Cómo puedo oír música o ver vídeos?

ROD: Desde luego, lo más fácil es conectar un ordenador y... Ejem, bromas aparte, con el actual navegador de Dreamcast, no es posible; sí lo será con el «Dreamkey 2.0», que sólo en Sega saben cuándo estará disponible de una vez por todas... y esperamos que sea pronto.

¿QUÉ ME PASA DOCTOR?

Se llama "Ammonreal", pero suponemos que es un "nick". (¡Qué linces!)

A veces, en medio de una partida, la consola se resetea. ¿Qué debo hacer?

ROD: Hombre, sin ser técnicos, esto suena a que tu consola tiene algún "poblemilla" Puede que tenga algo de polvo en la lente, así que prueba a pasarle suavemente una tela fina de las que se usan para limpiar gafas. Si la cosa sigue igual, ¿qué tal consultar al Departamento Técnico de Sega?

PARA JUGAR EN EL MONITOR DEL PC...

...que es lo que quiere hacer nuestro amigo, el simpático Jonathan Sánchez.

¿Hay algún dispositivo para conectar la Dreamcast al monitor del ordenador?

ROD: Pues sí que lo hay, en forma de cable, y con el sugerente nombre de VGA Box. Conecta directamente la consola con el monitor del PC (no con el ordenador) y ofrece una calidad de imagen alucinante. El oficial (de Sega) cuesta unas 9.000 pelas, y también tienes alguno "no oficial", como el de Panther, por unas 5.000.

NO NOS ANDAMOS POR LAS RAMAS...

No sabemos si se llama Christopher Cuenca o si se llama Cristopher y es de Cuenca. En cualquier caso, lo sentimos, macho... Tiene dos preguntas que casi se responden solas.

¿Me recomendáis que me compre «Crazy Taxi», o mejor espero a su segunda parte?

ROD: Pero alma de Dios, ¿cómo puedes no tener aún «Crazy Taxi» y dudar si comprarlo o no? Ni te lo pienses. Con tu regla de tres, podrías esperar a ver si sale «Crazy Taxi 3» y ahorrarte los otros...



¿Saldrá algún juego de fútbol de EA Sports?

ROD: Por mucho que lo sintamos, no.

Hemos terminado de responder vuestras dudas de este mes y ya esperamos que lleguen las del próximo. Nuestra dirección electrónica sigue siendo ésta: sos.dreamcast@hobbypress.es

Guía de Compras

Las siete páginas que vienen a continuación son el mejor escaparate para todo el que esté pensando en comprarse un juego de Dreamcast. Si tenéis alguna duda sobre cuál elegir, aquí encontraréis la solución. Nos los hemos jugado todos, así que nuestra opinión es muy fiable.

VELOCIDAD

24 HORAS DE LE MANS

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nos encontramos ante un juego que, a primera vista, parece que basa todo su interés en la carrera que le da título. Sin embargo, y pese a que la opción para jugar durante un día entero es lo más llamativo, tanto sus gráficos como sus variados modos de juego le dan un interés especial.

Puntuación........ 8

AQUA GT

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

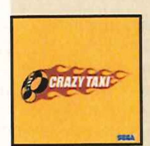


Una visión distinta de la velocidad es la que nos propone este juego, que está protagonizado por lanchas motoras. Tiene una realización técnica aceptable, con circuitos que nos llevan por ciudades famosas del mundo, pero la puesta en acción no ofrece la espectacularidad y el interés necesario.

Puntuación........ 5

CRAZY TAXI

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

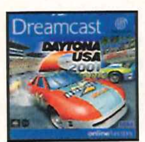


Ésta es una de las mejores conversiones de recreativa que se han hecho para Dreamcast. La idea de que parte es muy original, y jugar con él es una experiencia de lo más divertida. Tiene un ritmo frenético y una banda sonora de lo más cañera. Todo jugón que se precie debería tenerlo.

Puntuación........ 9

DAYTONA USA 2001

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Estamos ante una buena versión para Dreamcast del clásico de recreativa de Sega, con un espíritu muy arcade unido a un apartado técnico muy notable. Pero se trata de un juego pensado para jugarse online, y como aquí finalmente no tiene esa opción, se queda muy corto de coches y circuitos.

Puntuación........ 5

DUCATI WORLD

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este simulador de motos tiene a la potente escudería italiana como principal reclamo, si bien es demasiado soso y ofrece poco juego a la competición. Es, junto a «Suzuki Alstare», el unico juego de carreras de motos que podemos disfrutar en nuestra consola, pero no llega siquiera al aprobado.

Puntuación........ 4

F-1 WORLD GRAND PRIX 2

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este simulador de F-1 conjuga la licencia de la FIA, los logros de su predecesor y varias mejoras, sobre todo en lo referente al control de los bólidos y en la sensación de velocidad. Es un simulador correcto, pero las novedades no parecen justificar su compra si se tiene el anterior.

Puntuación........ 7

F-1 RACING CHAMPIONSHIP

Compañía: **VIDEO SYSTEM**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



El último simulador de F-1 de Video Systems nos ofrece un plus de realismo que le permite ser el más correcto del género. Tiene fidelidad absoluta en casi todos los aspectos de un campeonato, lo que implica una elevada dificultad y una larga curva de aprendizaje. Ideal para expertos.

Puntuación........ 8

FERRARI 355 CHALLENGE

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin lugar a dudas, es el simulador de velocidad más realista que jamás se haya visto en ninguna consola. Imita con tal perfección el sistema de conducción del modelo Ferrari 355, que hacen falta muchas horas de entrenamiento para cogerle el control. Una obra maestra altamente recomendable.

Puntuación........ 9

JEREMY McGRATH SUPERCROSS

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Carreras de motocross en un título que trata de llenar la carencia de Dreamcast en juegos de motos. Lo intenta, pero no lo consigue, pues es muy flojo técnicamente, un calco exacto de las versiones para otras consolas menos potentes. El motor gráfico es defectuoso, y su control, una pesadilla.

Puntuación........ 3

LOONEY TUNES SPACE RACE

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **7.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los personajes de la Warner protagonizan un juego de carreras locas al estilo «Wacky Races». Su simpatía inunda cada minuto de juego, y la diversión se multiplica con la posibilidad de usar un montón de objetos marca ACME contra nuestros rivales. Algo infantil, pero muy entretenido.

Puntuación........ 7

METROPOLIS STREET RACER

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Un simulador genial, que combina unos circuitos excelentes, que nos llevan por calles reales de Londres, Tokio y San Francisco, un montón de modelos de coches verdaderos, y unos modos de juego que aseguran meses de vida, tanto jugando en individual como en compañía de amigos.

Puntuación........ 9

MONACO GRAND PRIX 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Creado por Ubi Soft, este simulador de carreras de F-1, pese a no contar con la licencia oficial de la F.I.A., es una buena opción. Presenta un control realista, por lo que cuesta bastante adaptarse a él en las primeras partidas. Gráficos correctos y dos modos que se agradecen: arcade y "retro".

Puntuación........ 6

VELOCIDAD

RE-VOLT

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Locas carreras con coches teledirigidos. El juego ofrece gráficos brillantes y detallados, unidos a un control sencillo y que responde estupendamente. Es bastante divertido en general, y alcanza niveles de sobresaliente cuando se ponen en marcha las carreras a cuatro jugadores.

Puntuación................................... 7

SAN FRANCISCO RUSH 2049

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Las ya tradicionales carreras por San Fco. de esta serie llegan esta vez en versión futurista, con escenarios y coches alusivos a la fecha del título. Se mantiene el espíritu arcade de siempre, y tanto el modo batalla como el de cuatro jugadores le dan un poco de variedad a un juego correcto.

Puntuación................................... 6

SEGA GT

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Lo más parecido que tiene nuestra consola a «Gran Turismo». Tiene muchos vehículos (hay modelos occidentales que nos estaban en la versión japonesa), y una cantidad de opciones mecánicas y jugables que lo convierten en un juego de lo más recomendable para los fans de la velocidad.

Puntuación................................... 8

SEGA RALLY 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Sega nos trae diversión a tope con una buena conversión de su conocidísima recreativa, mejorada además con nuevos modos de juego. Los gráficos son casi idénticos (o sea, excelentes), aunque se queda un poco corto en jugabilidad al lado de los mejores títulos del género.

Puntuación................................... 8

SPEED DEVILS

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Estamos ante uno de los juegos más divertidos de su género, con una vocación claramente arcade (diseño de los circuitos, manejo suave y sencillo), que ofrece además un modo campeonato de lo más entretenido. Tiene gráficos muy buenos, y su jugabilidad también es bastante alta.

Puntuación................................... 8

STAR WARS EPISODE I RACER

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de la saga "Star Wars" nos propone competir en las carreras de podracers del "Episodio I". Buenos gráficos y alta sensación de velocidad. Lo que falla es el extraño control y el hecho de ser una versión calcada de la de PC, sin ofrecer ninguna novedad en nuestra consola.

Puntuación................................... 7

STUNT GP

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Otra juego de carreras que se aparta del camino más realista y opta por los coches de radiocontrol. Su mejor virtud está en todos los loopings y vueltas que hay en sus circuitos, y en una jugabilidad bastante aceptable. Sin embargo, no pasa de ser un título normalito, sin más.

Puntuación................................... 5

SUPER RUNABOUT

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego que comparte el planteamiento loco de «Crazy Taxi», y se basa más en completar misiones por las calles de la ciudad sin regla alguna, que en echar carreras. Buenos gráficos, vehículos para dar y tomar, y una diversión asegurada. Si os gusta la idea, tenedlo muy en cuenta.

Puntuación................................... 8

TOY RACER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **1.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Los juguetes rebeldes de «Toy Commander» vuelven para echarnos unas carreras. Aunque técnicamente no va muy allá, tiene tres virtudes: es el primer juego con carreras online en tiempo real, una parte de los beneficios de su venta es para una causa benéfica, ¡y además sale baratísimo!

Puntuación................................... 6

VANISHING POINT

Compañía: **CLOCKWORK GAMES**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 8**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Este juego de carreras con casi 40 turismos de las mejores marcas del mundo, puede mirar sin tener que pestañear al otro grande, «Metropolis Street Racer». Y esto es gracias a un genial apartado técnico, de dejar con la boca abierta, y un concepto de carreras muy divertido. Imprescindible.

Puntuación................................... 9

V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Compañía: **EDEN STUDIOS**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

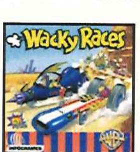


La mejor versión del popular «V-Rally». Una sabia mezcla de arcade y simulador de mucha altura, para sentirnos como en un rally de verdad. Un completo editor de circuitos, varias vistas a elegir, el gran realismo de los coches y su modo para 4 jugadores, son sus mejores bazas.

Puntuación................................... 9

WACKY RACES

Compañía: **INFOGRAMES**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



«Wacky Races» nos pone en la piel de los pilotos más locos del mundo. Gráficos que "clavan" a los dibujos animados, coloridos y simpáticos. Un montón de retos le dotan además de bastante vida, y llega a enganchar a cualquier amante del género, tenga la edad que tenga.

Puntuación................................... 8

DEPORTIVOS

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos propone coger una bicicleta para hacer las más increíbles y locas piruetas que nos podamos imaginar. Con ¡más de 1.300! movimientos y una gran jugabilidad, el juego hace las delicias de los fans de los deportes de riesgo, si bien es cierto que, técnicamente, es un pelín flojo.

Puntuación................................... 7

ESPN INT. TRACK & FIELD

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La saga más conocida (y reconocida) del atletismo y la gimnasia en videojuego llega a Dreamcast con toda la jugabilidad y diversión que le caracteriza. Su control es sencillo e intuitivo, pero tiene un apartado gráfico muy descuidado, con muchos detalles en que falta calidad visual.

Puntuación................................... 7

ECW ANARCHY RULZ

Compañía: **ACCLAIM**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego de lucha extrema brilla por su número de luchadores y por su enorme cantidad de opciones. Pero su pobre nivel técnico, sus gráficos mediocres y su escasa jugabilidad (con muy pocos golpes) lo hacen sólo recomendable para fanáticos incondicionales de este... ¿deporte?

Puntuación................................... 4

EUROPEAN SUPER LEAGUE

Compañía: **VIRGIN**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El simulador de fútbol de Virgin nos invita a jugar al fútbol en liga europea, con equipos, jugadores y campos reales. Tiene mejor voluntad que resultados, pues la dureza e imprecisión del control, así como la poco ajustada inteligencia de los jugadores, le restan bastantes enteros.

Puntuación................................... 6

NBA 2000

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

El simulador de básket más real que hayas visto. Juega en la liga más importante del mundo con todos los equipos oficiales y las estrellas de la NBA a tus órdenes. La calidad de los gráficos es apabullante, y bajan a un nivel de detalle al que nunca habían llegado otros juegos.

Puntuación... 9

NBA SHOW TIME

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Básket espectáculo en estado puro. Una auténtica locura dentro de la cancha, llena de mates, rebotes y saltos estratosféricos. Estilo muy arcade, y un modo multijugador que rompe todos los moldes. Si buscas diversión sin preocuparte de las reglas, ya sabes, éste es tu juego.

Puntuación... 7

NBA HOOPZ

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Midway nos ofrece otra revisión de su saga «NBA Jam», como hizo con «NBA Showtime», en la que mantiene su puro estilo arcade en partidos de básket, con tres jugadores por equipo, y con varias mejoras técnicas y de juego, que lo hacen una buena opción si te gustó el anterior.

Puntuación... 8

NHL 2000

Compañía: **BLACK BOX GAMES**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



La línea deportiva de Sega se refuerza con un magnífico simulador de hockey sobre hielo. Tiene unas magníficas animaciones, y una serie de detalles gráficos que nos dejan asombrados. La jugabilidad es también muy alta, así que su mayor defecto es que el hockey no es muy popular.

Puntuación... 7

READY 2 RUMBLE BOXING

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego de boxeo guiado por la diversión, y con el plantel más original que te hayas echado a la cara. Cada uno de ellos con sus tácticas y formas de pelear exclusivas. Los movimientos son de lo más divertido, y mantienen el realismo sin perder nunca el sentido del humor.

Puntuación... 8

READY 2 RUMBLE ROUND 2

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte del juego de Midway ha sabido conservar toda la gracia del original, pero mejora las animaciones y la apariencia de los personajes (con varios fichajes). Además, ha perfeccionado los modos de juego hasta conseguir que la jugabilidad suba todavía más enteros.

Puntuación... 9

SEGA EXTREME SPORTS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Con él practicamos los deportes más extremos, (ala delta, snowboard, parapente o puenting), y sólo corremos el riesgo de que el mando se queme de tanto jugar. Elevadísima calidad gráfica y una sensación de velocidad muy alta. Su único pero es que algunos deportes resultan muy sosos.

Puntuación... 8

TONY HAWK'S SKATEBOARDING

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Todos los aficionados al monopatín tienen aquí un juego que simula perfectamente las espectaculares piruetas de este deporte, aunque introduce también un toque de fantasía en los objetivos de cada fase. Buenos gráficos y jugabilidad, pero sin aportar novedades respecto al original.

Puntuación... 8

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Compañía: **TREYARCH**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Una segunda parte que mejora al original, sobre todo en lo que se refiere a su mayor variedad de objetivos, y nuevas opciones de juego para dos jugadores. Como novedad, también incluye dos completos editores de personajes y de pistas. Ahora, que técnicamente es muy similar al primero.

Puntuación... 9

UEFA DREAM SOCCER

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los chicos de Silicon Dreams cambian de nombre al tercer juego de la saga «Worldwide Soccer», y le añaden diversas novedades, como la presencia de equipos femeninos o los comentaristas en castellano. Más jugabilidad que en sus antecesores, pero sin llegar a lo máximo.

Puntuación... 7

UEFA STRIKER

Compañía: **RAGE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **5.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



El primer juego de fútbol que apareció para Dreamcast. Se trata de un simulador correcto en cuanto a número de opciones y jugabilidad, pero que tampoco aporta demasiado a nivel gráfico. A pesar de todo, es una opción aceptable si lo que estás buscando es meterte fútbol en vena.

Puntuación... 6

VIRTUA ATHLETE 2K

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sega nos da atletismo en estado puro con este divertidísimo simulador, sobre todo en su modo para cuatro jugadores. Tiene unos gráficos y unas animaciones estupendas, y funciona con el control típico de machacar botones. Su gran defecto es que se queda corto de pruebas: sólo siete.

Puntuación... 7

VIRTUA STRIKER 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Con unos graficos y unas animaciones asombrosas, hasta creerás que te duele la pierna si le dan una patada a tu jugador. Su calidad global es innegable, pero es algo escaso en opciones y demasiado exagerado en su estilo arcade, que perjudica la jugabilidad y el realismo.

Puntuación... 8

VIRTUA TENNIS

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Sin duda, es el mejor simulador de tenis de todos los tiempos y en cualquier plataforma. Conjuga una jugabilidad sin límites con un montón de tenistas y pistas que redundan en una larguísima vida. Su modo multijugador es todo adicción. Si todavía no lo has probado, corre a por él.

Puntuación... 10

WWS 2000 EURO EDITION

Compañía: **SILICON DREAMS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Una nueva versión de "Worldwide Soccer 2000", realizada con la excusa de la Eurocopa del pasado verano, que introduce bastantes mejoras, sobre todo a nivel gráfico, de velocidad de juego y de control, tanto de los jugadores, como del balón. Un simulador muy correcto para futboleros con hambre de gol.

Puntuación... 7

WWF ROYAL RUMBLE

Compañía: **THQ**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Otro título de lucha libre que sigue en la misma estética y en el mismo estilo de juego que el resto, pero que esta vez se distingue de sus competidores porque nos permite jugar la Royal Rumble, con peleas multitudinarias. Seguro que les mola a los aficionados a este "deporte".

Puntuación... 6

AVENTURA

DINO CRISIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Capcom vuelve a hacer una conversión de una de sus aventuras más famosas, y de nuevo vuelve a dejarnos con sabor agridulce. Por una parte, el juego presenta una trama interesante, y sus dinosaurios aseguran buenos sustos. Sin embargo, casi no tiene novedades respecto al original.

Puntuación.................................... 7

ECCO THE DOLPHIN

Compañía: **APPALOOSA INTERACTIVE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**

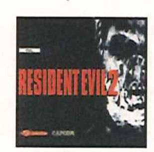


Ecco, un valiente delfín que trabaja para Sega desde hace bastantes años, tiene en esta compleja aventura la misión de salvar la Tierra de una invasión extraterrestre. Realismo a tope en los animales, preciosos escenarios 3D y un guión de lujo para un juego bastante difícil.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Primero fue la mansión a las afueras, ahora es todo el pueblo. Raccoon City está invadida por una legión de zombies que esperan que llegue alguien para hincarle el diente. Uno de los exponentes del "Survival Horror", con algunas novedades exclusivas, pero manteniendo lo ya conocido.

Puntuación.................................... 7

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El último capítulo de la saga «Resident Evil» no tiene mejoras técnicas respecto al original de PlayStation, pero sigue siendo una aventura de terror apasionante, llena de acción, sustos y puzzles que ponen a prueba nuestra inteligencia. Si no lo habéis jugado antes, resulta muy recomendable.

Puntuación.................................... 8

RESIDENT EVIL CODE: VERONICA

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



La mejor entrega de la saga «Resident Evil» es exclusiva de nuestra consola, y posee una calidad gráfica asombrosa. La historia que nos propone es una de las más elaboradas que encontrarás en mucho tiempo, llena de detalles fascinantes. Una obra de arte imprescindible.

Puntuación.................................... 10

SHENMUE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La obra maestra de Yu Suzuki tiene un nivel gráfico extraordinario, lo que le permite ser el juego más realista que se haya visto jamás. Sus tres discos desarrollan una aventura con un planteamiento muy cinematográfico. Es como jugar a vivir, aunque el tema del idioma le resta un punto.

Puntuación.................................... 9

SILVER

Compañía: **SPIRAL HOUSE**
Distribuidora: **INFOGRAMES**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Una fabulosa aventura de acción ambientada en una época de espadas, dragones y magia. Decorados preciosistas a recorrer con hasta seis personajes diferentes, cada cual con sus características especiales. La banda sonora es casi un lujo asiático, y su doblaje te mete de lleno en ambiente.

Puntuación.................................... 8

SOUL REAVER

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



El vampiro Raziel es el protagonista de una inquietante aventura con un objetivo: la venganza. Gráficos muy cuidados y jugabilidad a prueba de bomba, que no se cortan mostrando altos niveles de violencia. Un juego apasionante, aunque no incluye novedades respecto a anteriores versiones.

Puntuación.................................... 7

TOMB RAIDER CHRONICLES

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**

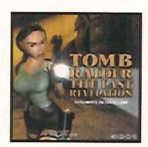


El segundo capítulo que sale en Dreamcast de la saga más famosa del genero aventurero, nos plantea cuatro episodios independientes y muy diferentes entre sí, con lo que el juego gana enteros en variedad y diversión. Su dificultad está más ajustada que nunca. Para fans de la Srta. Croft.

Puntuación.................................... 8

TOMB RAIDER IV

Compañía: **EIDOS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Lara no podía faltar a la cita con la historia, y se ha apuntado a corretear por el procesador de consola más potente que hay en el mercado. Nunca antes la señorita Croft había estado tan guapa, ni tan rodeada de peligros. Una gran jugabilidad para el mismo desarrollo que todos conocíamos.

Puntuación.................................... 7

PLATAFORMAS

102 DÁLMATAS

Compañía: **CRYSTAL DYNAMICS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Los más pequeños de la casa encuentran en este título un plataformas con la misión de desbaratar los sádicos planes que la malvada Cruella de Vil tiene con los 100 perritos dálmatas hermanos de sus protagonistas. El juego sigue el argumento de la película de Disney y al estar doblado gana bastante.

Puntuación.................................... 6

KAO THE KANGAROO

Compañía: **TITUS**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**

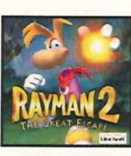


Un nuevo juego con protagonista gracioso y un planteamiento muy infantil. Tiene todo lo que se le pide a un integrante del género (saltos, enemigos, etc.), aunque evidentemente no llega a los niveles de los grandes títulos de nuestra consola, ni en su nivel gráfico ni en el de jugabilidad.

Puntuación.................................... 6

RAYMAN 2

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El simpático Rayman protagoniza un estupendo juego de plataformas, con un desarrollo de lo más divertido y unos gráficos realmente fantásticos. Aunque podría parecer enfocado para los más jóvenes, garantiza horas de diversión para los jugones de todas las edades.

Puntuación.................................... 8

SONIC ADVENTURE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **4.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El puercoespín más famoso de Sega corre en el plataformas más frenético disponible en Dreamcast. Recorre enormes mundos 3D con un aspecto gráfico alucinante, en su lucha contra los secuaces del malvado Dr. Robotnik. La posibilidad de jugar con los otros personajes es fantástica.

Puntuación.................................... 9

SUPER MAGNETIC NEO

Compañía: **CRAVE ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El protagonista del juego es un electroimán. Tiene un argumento infantilón, y gráficos coloridos y aceptables, pero con un control demasiado lioso para los más pequeños, que es a los que se supone que va dirigido. No está mal, pero nunca llega a alcanzar la altura de sus compañeros de género.

Puntuación.................................... 6

TOY STORY 2

Compañía: **DISNEY**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La versión "jugátil" de la peli de Disney nos pone a dar saltos al mando de Buzz Lightyear por unos amplios escenarios 3D. Sigue el argumento que vimos en el cine, pero mejora el nivel gráfico de las versiones para otras plataformas. Sin embargo, su horrible control le resta muchos puntos.

Puntuación.................................... 6

CAPCOM VS SNK

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Los mejores personajes de dos compañías tan clásicas en el género como Capcom y SNK se enfrentan en el mejor juego de lucha en 2D para Dreamcast. Ritmo frenético en los combates, Super Special Moves, escenarios interactivos y, sobre todo, mucha, mucha jugabilidad.

Puntuación............................... 9

DEAD OR ALIVE 2

Compañía: **TECMO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Junto a «Soul Calibur», el mejor exponente del género en nuestra consola. Combina el atractivo de sus chicas, un control excelente y unos escenarios en 3D que nos permiten combatir en diferentes alturas. Una opción de compra magnífica para los aficionados a las tortas virtuales.

Puntuación............................... 9

FIGHTING VIPERS 2

Compañía: **AM2**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Aunque son pocos, los luchadores más raros y estrafalarios del género nos regalan un montón de horas de diversión en esta nueva versión del clásico de Saturn. Técnicamente es correcto, pero quizás su control sea demasiado simple y además, pide a gritos el modo "historia" que le falta.

Puntuación............................... 7

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Otro título de la prolífica Capcom, basado esta vez en los personajes de un manga bastante conocido en Japón, aunque no en España. Vuelven a ser peleas en 2D, con unos gráficos poco espectaculares y algunos fallos de control. Aprobado sin más, y para buscadores de curiosidades.

Puntuación............................... 5

MARVEL VS CAPCOM

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Nos encontramos ante un juego de lucha en 2D, correcta conversión de la recreativa, con unos gráficos brillantes y coloristas, cuyo principal atractivo radica en sus numerosos personajes, tanto los conocidísimos de la saga «Street Fighter», como los super-héroes de la casa Marvel.

Puntuación............................... 5

MARVEL VS CAPCOM 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Con un modo historia se habría convertido en una verdadera obra maestra de la lucha en 2D... pero aún sin él, gracias a sus geniales gráficos, estupendos efectos y su gran número de carismáticos personajes es una gran opción para los que se vuelven locos con este género.

Puntuación............................... 9

POWER STONE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **4.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Capcom, famosa por sus sagas de lucha en 2D, nos presenta un estupendo arcade en 3D, con gráficos de cuidada estética manga y la diversión añadida de poder interactuar con cualquier objeto de escenario y usarlo como arma. Una excelente conversión de la recreativa.

Puntuación............................... 9

POWER STONE 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

La segunda parte de este juego tiene la virtud de no ser sólo una continuación con más personajes y alguna que otra mejora gráfica, sino que se desmarca de su original planteando unas peleas para cuatro jugadores en las que sigue habiendo total interacción con los distintos escenarios.

Puntuación............................... 9

PROJECT JUSTICE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La tercera parte de la saga «Rival Schools» llega a Dreamcast para que nosotros nos liemos a guantazo limpio en el Instituto. Combates en equipo, rápidos y en amplios escenarios 3D. Un montón de personajes con un diseño muy manga y lleno de humor, para un juego divertidísimo.

Puntuación............................... 8

SOUL CALIBUR

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

Sin ninguna duda, éste es uno de los mejores juegos de Dreamcast, y sólo para poder jugarlo merecería la pena comprarse la consola. Un montón de modos de juego, los mejores gráficos que se han visto en el género, un control alucinante y mil cosas más. No tenerlo es un pecado.

Puntuación............................... 10

STREET FIGHTER ALPHA 3

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Una nueva entrega de la inagotable saga «Street Fighter», con gráficos brillantes, un plantel nada despreciable de luchadores (¡34!) y un buen catálogo de opciones de juego. Ahora bien, todo ello en 2D, con las carencias propias de este entorno gráfico. Se queda algo antiguo.

Puntuación............................... 6

SF III DOUBLE IMPACT

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Las dos primeras versiones del juego de recreativa están unidas en un solo GD, y por eso el título de éste es de "doble impacto". Pero aún siendo dos juegos en uno, realmente aporta muy poco al género, al presentarnos pocos personajes, y un aspecto gráfico anclado en el pasado.

Puntuación............................... 5

SF III THIRD STRIKE

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

El mejor «Street Fighter» de la prolífica saga de lucha en 2D de Capcom. La vuelta de la popular Chun-Li marca la pauta, y además disponemos de una gran cantidad de luchadores. Los nuevos "super art moves" son golpes especiales alucinantes, que aumentan su ya legendaria jugabilidad.

Puntuación............................... 7

SPAWN

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Un innovador juego de lucha en 3 dimensiones que nos lleva hasta el Infierno. Preparáos para un apartado técnico de excepción y frenéticos combates multijugador entre los personajes creados por Todd McFarlane. Y de la mano de Capcom, una compañía que es sinonimo de diversión.

Puntuación............................... 8

TECH ROMANCER

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

Gigantescos robots, con poderosísimos ataques, se enfrentan en un completo juego de lucha en 3D sobre grandes escenarios y con gran libertad de movimientos. Una buena opción, que se ve un poco empañada por el bajo número de "mechs" que podemos elegir para luchar.

Puntuación............................... 6

VIRTUA FIGHTER 3TB

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**

La saga «Virtua Fighter» es antológica en la lucha en 3D, y no podía dejar de estampar su sello en los 128 bits. Se trata de un juego de lucha con buen control y gráficos de calidad, tanto de los personajes como de los escenarios, aunque se queda corto a la hora de ofrecer opciones de juego.

Puntuación............................... 8

ACCIÓN

ARMY MEN SARGE'S HEROES

Compañía: **3DO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



El sargento Hawk tiene que enfrentarse él solito a todo el ejército de muñecos marrones. Para ello cuenta con un montón de armas y un planteamiento de juego original al principio, pero que termina por hacerse repetitivo. El modo para cuatro jugadores no consigue que suba el nivel.

Puntuación.................................... 5

BANGAI-O

Compañía: **SWING**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Un matamarcianos con una estética manga en sus secuencias entre fases, que nos pone a los mandos de un robot. Es bastante largo (tiene 44 fases), pero al mismo tiempo tiene un nivel de dificultad elevado en extremo. En definitiva, un juego sin mucho empaque, sólo para fanáticos.

Puntuación.................................... 5

DRAGON'S BLOOD

Compañía: **CRAVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **6.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Una buena aventura, ambientada en un reino medieval, donde tienen el típico problema con una plaga de dragones. Una realización técnica bastante buena, con héroes de gran tamaño, aunque las peleas resultan algo confusas y se abusa mucho del efecto de niebla. Si no fuera por eso...

Puntuación.................................... 6

DINOSAURIO

Compañía: **UBI SOFT**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.995 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **DOBLADO AL CASTELLANO**



Esta adaptación de la película de Disney nos permite tomar el papel de tres dinosaurios con diferentes habilidades, que debemos alternar para ir resolviendo las diferentes misiones que se nos proponen. Vista aérea, personajes pequeños y un planteamiento infantil completan la oferta.

Puntuación.................................... 6

FUR FIGHTERS

Compañía: **BIZARRE**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Acción a manos llenas se conjuga con buenas dosis de aventuras y de plataformas en este título. Además, todo ello acompañado de un sentido del humor de lo más hilarante que hace que uno se ría cada dos por tres. Parece infantil, pero encanta también a los mayores con ganas de juerga.

Puntuación.................................... 7

GAUNTLET LEGENDS

Compañía: **MIDWAY**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Revival en 3D de uno de los juegos más exitosos de los comienzos de esta industria, «Gauntlet Legends» nos sumerge en un mundo fantástico medieval en busca de unas runas olvidadas. Enemigos a porrillo y muchas magias. Técnicamente es un poco flojo, y lo mejor es su opción multijugador.

Puntuación.................................... 6

GRAND THEFT AUTO

Compañía: **TAKE 2**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego que ya era muy conocido antes de llegar a nuestra consola, y que en esta versión mantiene el mismo planteamiento de toda la vida: tenemos que cumplir misiones al servicio de la mafia. Sus gráficos no son nada del otro mundo, pero al menos resulta entretenido.

Puntuación.................................... 7

GUN BIRD 2

Compañía: **CAPCOM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Capcom ha convertido una de sus recreativas, que nos mete en la piel de siete personajes para avanzar al más puro estilo de los mata-mata clásicos. No se le puede achacar mucho a nivel técnico, pero es demasiado corto, y también confuso debido a los miles de disparos de los enemigos.

Puntuación.................................... 5

JEDI POWER BATTLES

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **ELECTRONIC ARTS**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Aunque el juego llegó a PlayStation hace varios meses, la tardanza en venir a nuestra consola ha permitido que se le incluyan numerosas mejoras, tanto a nivel gráfico, con personajes más grandes y una resolución mayor, como jugable, con la inclusión de dos modos de juego nuevos.

Puntuación.................................... 8

JET SET RADIO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Sega nos trae un juego moderno como pocos: sus protagonistas son unos patinadores que pintan graffiti, tiene una banda sonora que quita el hipo, y por encima de todo destacan unos gráficos que mezclan la estética del dibujo animado con una calidad y unas animaciones sobresalientes. Genial.

Puntuación.................................... 10

KISS PSYCHO CIRCUS

Compañía: **TREMOR ENTERTAINMENT**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.490 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Poco, poquísimo fuelle el de un juego de acción subjetiva con un control infernal y un desarrollo supermonótono y soso. Además, los Kiss, que le dan el título, son más un reclamo publicitario que otra cosa, pues casi no aparecen en el juego (y la banda sonora es de pena). Nada recomendable.

Puntuación.................................... 3

MAKEN X

Compañía: **ATLUS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+16**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



«Maken X» presenta uno de los argumentos más interesantes y adultos que se le pueden pedir a un juego de acción. Es un buen "shooter" en primera persona, cuyos gráficos cumplen con su misión; la pena es que su control no responde del todo bien, lo que le resta bastante jugabilidad.

Puntuación.................................... 6

MDK 2

Compañía: **BIOWARE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Este juego nos ofrece 40 niveles llenos de acción, en los que podemos controlar a sus tres originales protagonistas repartiendo diparos a troche y moche. Los gráficos tienen mucha calidad, y está lleno de situaciones variadas e hilarantes. Su gran defecto es una dificultad elevadísima.

Puntuación.................................... 7

NIGHTMARE CREATURES 2

Compañía: **KALISTO**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **7.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



De la mano de Kalisto, un juego especialmente recomendado para los amantes de los sustos, de las películas gore y de los juegos de acción. El argumento es bueno, pero el juego no engancha como debería al tener un componente técnico flojillo y un sistema de combate demasiado simple.

Puntuación.................................... 6

QUAKE III ARENA

Compañía: **ID SOFTWARE**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Uno de los grandes clásicos del juego online para PC llega a nuestra consola en una conversión magnífica, que no pierde ni un ápice de calidad gráfica y es capaz de mantener una velocidad de acción impresionante mientras estamos disputando sus geniales partidas en la red.

Puntuación.................................... 10

SILENT SCOPE

Compañía: **KONAMI**
Distribuidora: **KONAMI**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



La conocida recreativa del francotirador llega a Dreamcast en una conversión que conserva el mismo nivel gráfico, pero que nos guarda la sorpresa (negativa) de no ser compatible con la pistola. Por lo demás, resulta muy divertido mientras dura, porque su duración se nos antoja demasiado corta.

Puntuación.................................... 7

ACCIÓN

STAR WARS DEMOLITION

Compañía: **LUCAS ARTS**
Distribuidora: **PROEIN**
Precio: **9.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**

Este juego aprovecha el tirón de la saga Star Wars para plantearnos unas insulsas batallas con los personajes más famosos de la galaxia a bordo de los vehículos que les caracterizan. La niebla es común a todos los escenarios, y el interés de los combates decae con demasiada rapidez.

Puntuación.. 4

THE HOUSE OF THE DEAD 2

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Conversión casi perfecta de uno de los arcades más grandes. Nuestro objetivo es cargarnos a todos los zombies y demás bichejos de la misma calaña que nos vayamos encontrando. Diversión terrorífica garantizada, y mucho mejor si lo jugamos con la pistola de Dreamcast, por supuesto.

Puntuación.. 9

TOY COMMANDER

Compañía: **NO CLICHÉ**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Nuestros juguetes se han rebelado, y están sembrando el caos en toda la casa. Utilizando todo tipo de vehículos, atravesamos un montón de fases para poner firmes a estos rebeldes de plástico. Tiene unos estupendos gráficos 3D, aunque es un juego al que le falta algo más de chispa.

Puntuación.. 7

ZOMBIE REVENGE

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Este beat'em up es una opción de compra con diversión asegurada, que nos traslada a una ciudad repleta de zombies. Los gráficos son impactantes y el ritmo vertiginoso. Es una conversión del arcade a la que sólo se le puede achacar que no tenga una duración algo más larga.

Puntuación.. 6

OTROS GENEROS

BUST A MOVE 4

Compañía: **TAITO**
Distribuidora: **ACCLAIM**
Precio: **5.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



La fórmula de «Bust a Move 4» no es nueva, pero sí enormemente adictiva, como saben los que la conocen. Vistoso y muy colorido, habría alcanzado mucha más nota si hubiera tenido una opción que creemos necesaria en este tipo de juegos: poder jugar partidas a cuatro jugadores.

Puntuación.. 6

MR. DRILLER

Compañía: **NAMCO**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Aunque no sea muy habitual en la compañía, Namco se atreve con un género como el puzzle, y lo hace con una idea brillante y divertida: tenemos que taladrar los bloques de colores del suelo para llegar hasta la parte baja de la pantalla. Lo único que le falla es la falta de un modo versus.

Puntuación.. 6

RAINBOW SIX

Compañía: **RED STORM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



El primer gran juego de estrategia de Dreamcast nos pone al mando de todo un equipo de acción antiterrorista en una serie de misiones con diversos objetivos. Técnicamente complejo, sus extensos menús recuerdan demasiado su origen del PC. Para aficionados que dominen el inglés.

Puntuación.. 6

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Compañía: **RED STORM**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+18**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **INGLÉS**



Más que una novedad en toda regla, «Rogue Spear» viene a ser una ampliación de su predecesor, «Rainbow Six», con nuevas misiones, un acabado más cuidado y alguna importante novedad, como la inclusión de opción multijugador. Si te gustó aquél, éste te seguirá encantando.

Puntuación.. 7

GRANDIA 2

Compañía: **GAME ARTS**
Distribuidora: **UBI SOFT**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



La segunda parte de este título clásico de Saturn ofrece a todo aficionado un motor gráfico estupendo, una historia interesantísima y el más divertido sistema de combates que conocemos. Es una joya del rol clásico, y su único problema es que requiere tener un buen nivel de inglés.

Puntuación.. 9

SAMBA DE AMIGO

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **19.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **INGLÉS**



Un juego musical que tiene la peculiaridad de que se vende junto con un par de maracas, lo que os da una idea de su grado de locura, y nos hace bailar un montón de canciones famosas. Nos parece el instrumento ideal para disfrutar de las fiestas en casa, aunque sale un poco caro.

Puntuación.. 8

SPACE CHANNEL 5

Compañía: **SEGA**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



La reportera Ulala es la protagonista de un peculiar juego musical en Dreamcast que deja el listón muy alto para los demás. Un sencillo concepto, gráficos y coreografías de alucine y, sobre todo, su poder adictivo, le convierten en un juego genial. Su única pega es que se hace corto.

Puntuación.. 9

SONIC SHUFFLE

Compañía: **HUDSON SOFT**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Es el único "party", por ahora, de Dreamcast y está protagonizado por Sonic y su panda. Su aspecto visual a lo «Jet Set Radio» es bonito, pero a la hora de jugarlo pierde enteros por los constantes tiempos de carga y por el escaso protagonismo que le otorga a los eventos multijugador.

Puntuación.. 5

JUEGOS DE ROL

PHANTASY STAR ONLINE

Compañía: **SONIC TEAM**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**

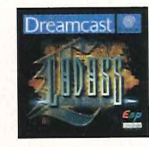


Un juego absolutamente único y revolucionario. Es el primer RPG online de nuestra consola, en el que podemos formar equipo con otros tres jugadores de cualquier parte del mundo para cooperar en una gran epopeya futurista. Y técnicamente, da gloria verlo. ¡Sólo podía ser en Dreamcast!

Puntuación.. 10

RECORD OF LODOSS WAR

Compañía: **SWING! INTERACTIVE**
Distribuidora: **VIRGIN**
Precio: **8.990 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **INGLÉS**



Esta adaptación de un conocido manga toma forma de RPG, y nos pone en el papel de un caballero resucitado que debe liberar un mundo fantástico-medieval. Tiene una perspectiva tipo «Diablo», y en sus mazmorras hay batallas constantes. ¡Lástima que no lo hayan traducido!

Puntuación.. 7

SKIES OF ARCADIA

Compañía: **OVERWORKS**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.990 ptas.** Edad: **TP**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **TEXTOS EN CASTELLANO**



Los cielos de Arcadia son el escenario en el que se desarrolla este título indispensable del rol clásico. Se trata de una larguísima aventura con todos los elementos típicos del género, a los que se suma un ritmo muy cinematográfico, y un apartado técnico soberbio. ¡Y todo, en castellano!

Puntuación.. 9

TIME STALKERS

Compañía: **CLIMAX**
Distribuidora: **SEGA**
Precio: **8.490 ptas..** Edad: **+13**
Nº de jugadores: **1**
Idioma: **SUBTÍTULOS EN CASTELLANO**



Un juego de rol que no alcanza las grandes cimas de otros títulos del género, pero que cumple su papel sin meterse en mayores complicaciones. Tiene un estilo gráfico con personajes cabezones y un sistema de mazmorras y laberintos que se puede hacer algo repetitivo.

Puntuación.. 6

GRANDIA 2

1ª PARTE

Este RPG de Game Arts es uno de los mejores exponentes del género en Dreamcast, pero está en inglés. Por eso hemos pensado que vendría bien hacer una guía que no sólo os dijera cómo llegar al final, sino que contara también su argumento.

1 WITT FOREST PATH

Mi nombre es Ryudo, y soy un Geohound, una especie de mercenario dispuesto a cumplir cualquier misión, por peligrosa que sea, pero a cambio de una buena cantidad de dinero, claro. Los Geohounds somos una raza aparte. Todos nos desprecian, pero a la vez nos necesitan...

Tras finalizar de forma algo accidentada el último trabajo que tuve y cobrar la paga acordada, no pensaba en otra cosa más que en tomarme un necesario descanso. Sin embargo, poco iba a durar la inactividad, porque cuando caminaba por un sendero, mi viejo compañero Skye divisó algo en las ramas de un árbol cercano. Era un sobre, y en la carta que contenía me solicitaban que trabajara como guardaespaldas de la Iglesia de Granas, en la aldea de Carbo. El dinero es el dinero, así que decidí ir al pueblo, a pesar de que no me hacía mucha gracia el mezclarme con aquellos religiosos.

Antes de continuar por el sendero exploré los alrededores y encontré un frasco para sanar heridas y un antídoto contra venenos. Avancé por el camino, pasando junto a unas pequeñas cascadas, hasta llegar a una escalera de mano. Allí encontré el primero de los conos luminosos que me permiten recuperarme totalmente y guardar mis progresos.

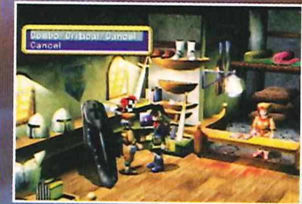
Subí por la escala y abrí un cofre en el que había un Blizzard Charm, que sirve para protegerme de los ataques basados en la tormenta.

Descendí por otra escala y seguí avanzando, encontrándome en mi camino a los primeros enemigos: unas arañas gigantes. La pelea me vino bien para entrenar y entonar mis músculos. El sendero me llevó por fin a la aldea de Carbo, no sin antes encontrar otro remedio para heridas, una granada de mano y una sustancia llamada elixir de Yomi.



ESCUELA DE LUCHA





Los tutoriales resultan fundamentales para aprender los aspectos básicos de los combates. Conviene seguirlos todos, porque te enseñarán sobre el terreno cómo defenderte, esquivar ataques, o cuál es el mejor momento para lanzar un ataque crítico. También te revelarán todos los secretos de los golpes especiales, hechizos y cómo sacarle partido a los "skill books", con los que puedes conseguir que los personajes aprendan habilidades muy útiles para tener éxito en la aventura.

2 CARBO VILLAGE

Nada más entrar en el pueblo, me topé con una reunión de monjas guerreras. Todas se dirigían hacia el bosque, a excepción de una de ellas, llamada Elena, que se reuniría con las otras más tarde.

Una vez se marcharon, me enteré de que se disponían a realizar una ceremonia de exorcismo aquella misma noche. Al parecer, esta zona venía sufriendo ataques de criaturas monstruosas cuando anochecía, y la Iglesia de Granas había decidido buscarle remedio a este problema.

A mi izquierda se encontraba la posada del pueblo, donde podría descansar y grabar mis progresos, y a la derecha el almacén, el lugar idóneo para hacerme con armas, hierbas medicinales y otros objetos útiles. Hablé con los habitantes del lugar, y una anciana me contó una historia sobre la luna de Valmar y la antigua batalla entre la Luz y la Oscuridad. Pero no quería perder el tiempo, así que me dirigí a la Iglesia, donde tenían que contratarme.

Alguien cantaba en el interior con una voz suave y angelical... Cuando entré, descubrí que era la hermana Elena, pero en este primer encuentro ya recibí las primeras muestras de menosprecio por parte de aquella niña orgullosa. Carius, el sacerdote, me dijo que me reuniera con él en la posada, dónde me daría los detalles del trabajo que me iban a encargar.

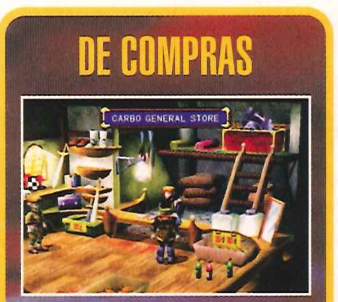
Viajé hasta la posada y le dije al dueño que debía reunirme allí con Carius. Pocos momentos después apareció el sacerdote y me explicó cuál iba a ser mi objetivo: debía escoltar a mi "amiga" Elena hasta la Torre Garmia, en el bosque, dónde se iba a celebrar la ceremonia sagrada. Una vez concluída ésta, tendría que acompañarla de nuevo de regreso a la aldea, sana y salva. La señorita parecía no estar muy de acuerdo con este plan, pero a mí me no me importaba lo más mínimo, con tal de cobrar lo prometido. Así que nos pusimos en camino, y salimos de la aldea en dirección al Bosque Negro.

Mientras hacíamos nuestra excursión nocturna por el bosque, fuimos recogiendo algunos valiosos objetos, y nos topamos también con unos pájaros nada amigables que se llaman Dodos, pero al final llegamos sin dificultades a la Torre Garmia. Allí nos estaba esperando el resto de las hermanas para iniciar la ceremonia.

Una de ellas, Tessa, me dijo que esperara fuera de la torre, y que bajo ninguna circunstancia entrara allí, porque si lo hacía podría echar a perder el ritual. Dado que mi misión era proteger a Elena, aquello no me gustó un pelo, pero no dije nada y obedecí sus órdenes sin rechistar.

Encendí una fogata y me senté a esperar, durante unas horas... de pronto, un grito turbó la tranquilidad del bosque, mientras extrañas luces salían de las ventanas de la torre. Aquello no me olía bien, así que hice caso omiso de la advertencia de las hermanas y corrí al interior.

DE COMPRAS



Siempre que llegues a una nueva ciudad, es conveniente que visites el almacén para adquirir los objetos necesarios durante tu viaje, como medicinas o armas. En especial, es muy útil echar un vistazo al apartado "regional", donde puedes encontrar objetos elaborados en la región.





3 GARMIA TOWER

En el primer piso de la torre me las tuve que ver con unas arañas gigantes, y después exploré toda la planta en busca de objetos antes de subir las escaleras que conducían al segundo piso. Éste estaba formado solamente por dos estrechos corredores en diagonal, que desembocaban en las escaleras que conducían a la siguiente planta.

Ya en el tercer piso, me aseguré de equiparme con el Wind Charm que había encontrado más abajo, porque iba a enfrentarme a las gárgolas. Estos enemigos obtenían su poder del viento, y demostraron mayor resistencia que las arañas. Finalmente acabé con todas ellas y me recuperé en un cono luminoso antes de dirigirme al último piso.

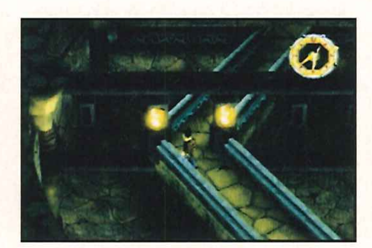
Allí me esperaban dos gárgolas que me atacaron simultáneamente, pero pude derrotarlas sin mucha dificultad. Encontré a Tessa herida de muerte en el suelo, y me contó que la ceremonia había fracasado, y que debía intentar salvar a Elena. Sin embargo, las puertas que daban acceso al centro de la planta estaban cerradas. Entonces Skye me señaló una ventana que había a la derecha. La hice pedazos con mi espada ▶▶



▶▶ y salté al interior. Allí estaba Elena... envuelta en una bola de luz y transformada de forma muy rara, con lo que parecía ser una pareja de alas negras saliendo de su espalda.

Sin entender nada, me precipité sobre ella con la intención de sacarla de aquel lugar infernal. Escapamos a través de una de las ventanas, y nos deslizamos hasta el bosque.

La torre había sido rodeada por el poder de la Oscuridad. No sabía muy bien qué significaba aquello, pero lo que estaba claro es que no me iba a quedar allí para descubrirlo, así que volvimos rápidamente a la aldea.





4 CARBO VILLAGE 2

En la iglesia, Carius trató de calmar a Elena y la mandó a su cuarto a descansar. Fue entonces cuando me explicó que lo que trataban de hacer las hermanas en la torre era sellar las alas de la Oscuridad de Valmar. Aunque en aquella batalla primigenia entre Granas y Valmar éste último había sido derrotado, no fue totalmente destruido, y desde entonces trataba de ir recuperando su antiguo poder.

Ahora Valmar se había apoderado de Elena con el objetivo de absorber su alma, y una vez conseguido esto se ocuparía de otra víctima. Tan sólo quedaba una solución, y era acudir a la Catedral de Granas, porque allí el Papa Zera Innocentius podría liberar el alma de la pobre Elena.

Carius quería contratarme una vez más para que llevara a Elena hasta la catedral. Sin embargo, yo ya había cumplido mi misión y no quería tener nada más que ver con la chica ni con aquellos extraños sucesos. Ya había tenido suficiente. Entonces apareció ella: una extraña pero a la vez atractiva muchacha, que se proponía destruir la iglesia y el pueblo.

No me quedó más remedio que tratar de evitarlo, pero pese a mis esfuerzos me fulminó con tres de sus poderosísimos hechizos. A pesar de todo, parece que le causé una buena impresión: antes de irse me dijo con coquetería que volveríamos a encontrarnos. Debo reconocerlo, también a mí me gustó; luchaba bastante bien... para ser una chica, claro. ¡Ah! Se llamaba Millenia.

No sé muy bien por qué, pero de pronto me di cuenta de que debía ayudar a Elena. Además, si era cierto que las fuerzas de la Oscuridad se estaban abriendo paso a nuestro mundo, más tarde o más temprano iba a tener que enfrentarme a ellas.

Volví a la posada, y allí Carius me entregó como pago por esta nueva misión una estatua de oro. Decidí quedarme a dormir en ese lugar, y aproveché para charlar con Elena durante la cena. Al fin y al cabo, iba a hacer un largo viaje junto a ella.

A la mañana siguiente los dos nos pusimos en camino, no sin antes hacer una breve visita al almacén del pueblo, donde le compré unas botas de montaña a Elena, y también nos equipamos convenientemente con armas y medicinas. Cuando por fin estuvimos listos, dejamos la aldea y nos dirigimos a las montañas de Inor.



CHARLAS NOCTURNAS



Cada vez que acampas para pasar la noche, los personajes tienen una charla alrededor de la hoguera. Debes ir pulsando sobre cada uno de ellos hasta que agoten todos los diálogos y decidan que es hora de dormir.





5 INOR MOUNTAINS

En nuestro recorrido por las montañas nos enfrentamos a gran cantidad de monstruos, pero con la ayuda de Elena no fue difícil acabar con ellos. El camino serpenteaba continuamente y tenía un montón de recodos, en los que encontramos dinero y objetos.

Llegamos a un cono de luz, donde aprovechamos para recuperarnos y también para salvar nuestro avance. Después continuamos ascendiendo, y finalmente alcanzamos la siguiente sección de las montañas.

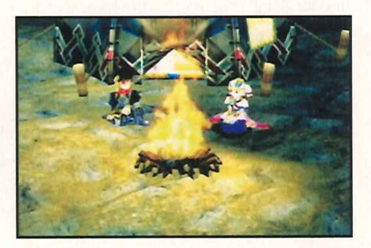
Decidimos acampar para pasar la noche en una gran planicie. Al calor de la hoguera, le pregunté a Elena acerca de lo que había ocurrido en aquella ceremonia en la torre. Pero con mi habitual torpeza me excedí en algunos comentarios, y ella se ofendió. Y lo que es peor: dejé que la pobre chica durmiera sobre el duro y frío suelo rocoso tras la tienda.

Al día siguiente reanudamos la marcha, y nos topamos con un cofre negro rodeado de grandes rocas, que impedían acceder a él. Un poco más adelante hice palanca con una roca, y ésta rodó hasta liberar el cofre que habíamos visto más abajo. Entre los objetos que encontramos en el cofre, estaba el Crystal Brooch, que sirve para aumentar el poder defensivo, y dejé que Elena lo utilizara.

Avanzamos por el nuevo camino que se había abierto, y tras varios enfrentamientos con monstruos dejamos atrás por fin las montañas, dirigiéndonos a la ciudad de Agear.







6 AGEAR TOWN

Esta ciudad presentaba un aspecto decadente y muy poco hospitalario, por lo que lo primero que hicimos fue pasarnos por la posada que regentaba mi viejo amigo Vyx. Tras una breve charla con él, volví mi atención a una mesa del fondo. A un pequeño mocoso se le había perdido un medallón que era recuerdo de su madre, y buscaba a alguien que le ayudara a recuperarlo.

Según me dijo, el medallón se lo había robado un monstruo de los que estaban sembrando el pánico en la ciudad en los últimos tiempos, y se lo había llevado a una gruta que se encontraba al norte de la ciudad. El me pidió que le ayudara, a lo que me negué rotundamente, porque ya tenía un trabajo entre manos.

Dejé a Elena descansando en su cuarto, y pensé en qué podía hacer a continuación. Pero no tuve tiempo de pensar mucho, porque Millenia apareció de repente en la estancia y, burlona ella, se dedicó a jugar con nosotros, paralizándonos a Skye y a mí. Entonces alguien llamó a nuestra puerta y dijo que Roan, el muchacho, había decidido ir sólo en busca de su medallón. Millenia parecía ansiosa de luchar y decidió que teníamos que ir tras el chico en busca de un poco de acción. Esta vez no pude negarme.

Salimos de la posada y visitamos la tienda de los guardas, donde nos abastecimos de todo lo necesario para la excursión. Entonces entramos en la ciudad en ruinas, a través de la barricada. Avanzamos hacia el Norte, hasta otra barricada que impedía la salida en el otro extremo. Un poco a la izquierda encontramos la puerta de entrada a la gruta del monstruo.





7 DURHAM CAVE 1

Nada más entrar en la cueva, bajaron unas estalactitas en forma de escalones, que no dudamos en utilizar. En la siguiente cámara encontramos una extraña criatura, a la que podíamos darle Poff Nuts. Cogimos la bomba incendiaria y avanzamos a la siguiente cámara.

Hice rodar una gran roca, que nos abrió paso a una sala con sorpresa. Luego fuimos a un islote en el centro de la cueva, y accioné una palanca para poder cruzar un puente flotante.

Tras pasar entre dos antorchas, llegamos a una zona donde empujé una roca para que hiciera de rampa y nos fuera de utilidad más tarde.

Seguimos adelante, saltamos a un nivel inferior y cruzamos la puerta abierta, donde quedamos encerrados con cuatro serpientes. Cuando las despachamos, volvimos al principio, y accioné de nuevo la palanca para cruzar por el otro puente flotante.

Gracias a la roca que empujé antes pudimos llegar hasta el puente y avanzar hacia la siguiente sección. Entramos en una cámara donde nos encerraron con unos cuantos sapos feos y muy resistentes. Acabamos con ellos y seguimos adelante hasta alcanzar la salida a la siguiente zona.



8 DURHAM CAVE 2

Por fin encontramos a Roan, y descubrimos que estaba en serias dificultades. Tres criaturas con muy mal aspecto lo rodeaban, así que Millenia y yo tuvimos que enfrentarnos a ellas. Esta vez no fue fácil. Los monstruos eran enormemente resistentes y además debíamos tener especial cuidado con un hechizo de sueño que lanzaban de vez en cuando, porque dejaba a quien alcanzase inconsciente durante varios turnos.

Usando nuestros movimientos especiales y ataques críticos de forma bien calculada, tras unos minutos nos deshicimos de ellos.

Roan se unió a nosotros dos, y avanzamos hasta otra estancia donde, una vez más, nos vimos atrapados con cuatro serpientes, a las que logramos derrotar más fácilmente gracias a la ayuda de Roan, tengo que reconocerlo.

Así llegamos a una gran cueva en la que, tras destruir unos cuantos sapos, descubrimos una serie de cajas y baldosas en el suelo. Empujé la caja que estaba más a la izquierda sobre la baldosa de ese mismo lado, y me situé sobre la otra baldosa para abrir la puerta de enfrente. Entramos y accioné el mecanismo que había allí, lo que hizo descender el nivel del agua y nos dejó abierto el paso hacia una nueva sección de la cueva.

Llegamos hasta una zona elevada con dos antorchas, y saltando abajo nos esperaba un combate contra tres nuevos trogloditas. Tras acabar con ellos, activé un nuevo mecanismo y cruzamos un puente para encontrar un oportuno cono luminoso que nos permitió recuperarnos y grabar.

Empujé la roca sobre el agujero del suelo y seguimos adelante hasta el paso hacia las profundidades de la caverna, no sin antes prepararnos aprendiendo nuevos movimientos y hechizos que nos vendrían bien para la dura batalla que nos esperaba.





GOLPES ESPECIALES

Con las "special coins" puedes, entre otras cosas, aprender movimientos especiales nuevos y potenciar los que ya conoces. Esto es muy importante, porque de estos golpes dependerá el que consigas o no la victoria en los combates más difíciles del juego.

9 D. CAVE DEPTHS

Parece que el dueño de la cueva estaba cabreado con nosotros por haber entrado sin llamar. En fin, que el Minotauro de Durham venía con la intención de enseñarnos buenos modales con la ayuda de dos trogloditas. Lo primero que hicimos fue deshacernos de los acompañantes, para concentrarnos después en dañas al Minotauro.

Empleando adecuadamente los movimientos especiales, y sabiendo curarnos en los momentos precisos, pudimos vencer a aquella criatura.

Como recompensa, nos dieron el Adventure Book y el medallón de Roan. Antes de morir incinerado por Millenia, el Minotauro se refirió a ella como las Alas de Valmar, pero no me explicó lo que quería decir con eso.







10 AGEAR TOWN

Cuando salimos de la caverna, Millenia se transformó ante nuestros ojos y una Elena aturdida nos miró con gran sorpresa. ¿Qué narices estaba pasando? Elena poseída por Valmar, Millenia, las Alas de Valmar... Yo estaba tan confuso que pensé que lo mejor era volver a la posada y descansar hasta que llegase el día siguiente. Al amanecer, abandonamos la ciudad por la salida Norte para continuar nuestro viaje.



11 BAKED PLAINS

Nuestro camino por esta zona fue bastante tortuoso debido a que estaba infestada de enemigos, pero nosotros decidimos enfrentarnos a ellos como forma de aumentar nuestra experiencia.

Así conocimos nuevas criaturas como las mantis gigantes, bastante peligrosas, o los hombres de la arena, unos desagradables gusanos que nos atacaban en grupos de seis, por lo que las granadas de mano nos fueron bastante útiles contra ellos. Entre los objetos que encontramos había varias semillas que servían para aumentar características como la velocidad o la inteligencia.

En la segunda zona, avanzamos hasta encontrar un lago de ácido, donde destruí unas rocas que nos permitieron acceder a un cofre negro que escondía varios objetos dentro.









Cerca del lago, se encontraba el paso que nos llevó hasta la siguiente zona. Allí aprovechamos el cono de luz para recuperar, y continuamos hasta el borde del precipicio, donde admiramos el espectáculo de los Granacliffs, el acantilado que abrió en la corteza terrestre la poderosa espada de Granas cuando luchó con Valmar, en tiempos inmemoriales.

Decidimos descansar tras la dura jornada de viaje y acampamos en un claro. Pero cuando estábamos en mitad de la noche algo turbó nuestro sueño. Fuera de la tienda había algo... Salimos y nos enfrentamos a un furioso individuo que, al parecer, sólo tenía en mente destruirme a mí. Mientras mis compañeros de viaje le atacaban, yo tuve que estar sólo pendiente de defenderme y curarme, porque los ataques que hacía eran muy poderosos. Tras una dura pelea, finalmente pudimos reducirle.

Tras derrotarle, Mareg, que así se llamaba el tipo, confesó que a quien buscaba realmente era a alguien que se llama Melfice, y que yo olía igual que él. Melfice... era mi hermano, a quien yo creía muerto desde hacía años, y ahora Mareg me decía que estaba vivo ¡y él lo estaba buscando!

Reemprendimos nuestro camino, abriéndonos paso entre varias mantis gigantes y dodos, y encontramos la Shell Armor, con la que se equipó Roan. Luego abandonamos esta zona en dirección a la ciudad de Liligue.

MAGIA CURATIVA

En «Grandia 2» la magia es ante todo defensiva, y su mayor utilidad es la posibilidad de curar a los personajes parcial o totalmente, lo que resulta imprescindible en fases avanzadas. Para poder usar magia, el personaje deberá equiparse con un Mana Egg.

12 LILIGUE CITY

Lo que parecía una próspera ciudad era un infierno para sus habitantes, como vimos cuando hablamos con la gente que nos encontramos. Algo andaba mal en Liligue. Pasamos la noche en la posada, y nos dieron de cenar algo absolutamente asqueroso. Era lo que ellos llamaban raíz de Arum, una pasta terrosa. A todos se nos pasó el hambre y nos acostamos.

Al día siguiente, en la casa de un ingeniero, supimos lo que ocurría: la gente había perdido su sentido del gusto, y sólo podían comer raíz de Arum para calmar el hambre. Esto me bastó para decidir que debíamos salir de allí de inmediato, y pregunté sobre el Skyway el aparato volador que permitía cruzar los Granacliffs. Me dijeron que el señor Gadan era el dueño del Skyway, y que además era el único que podía ayudar a solucionar el problema de la gente.

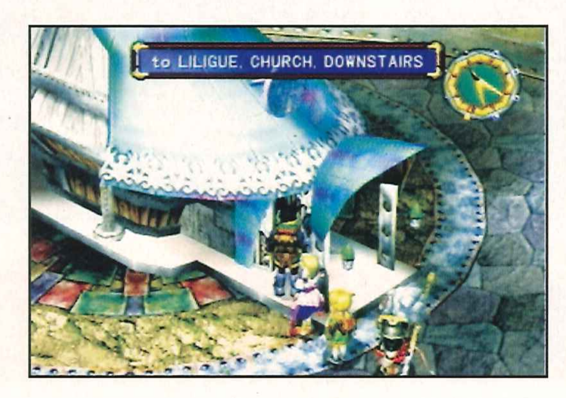
Fuimos sin pérdida de tiempo a la casa de Gadan, que se encontraba un poco más adelante, junto a unas puertas metálicas que había en el suelo. Mientras todo el mundo comía aquella porquería de raíz, el señor Gadan se atiborraba en su casa con todo tipo de manjares. Aseguró que no sabía nada acerca del mal que aquejaba a los ciudadanos, que quizá habían hecho algo malo y Granas les había castigado a una dieta forzosa. A mí lo único que me importaba era el Skyway, pero Gadan pidió 10.000 piezas de oro por el viaje, y dijo que en cualquier caso no podríamos salir hasta el día siguiente. Además nos contó que quizás el sacerdote de la ciudad supiera cómo podríamos ayudar a los habitantes de Liligue.

La iglesia se encontraba sobre una colina a la que se llegaba siguiendo un sendero metálico. El sacerdote nos contó que bajo la ciudad había unas antiguas ruinas, y se estaban realizando unas excavaciones. Todo indicaba que la fuente de los males de la ciudad estaba allí. Al salir de la iglesia vimos a Mareg, quien decidió unirse a nosotros. Volvimos a la casa de Gadan y abrí con mi espada las puertas metálicas del suelo, que eran la entrada a las excavaciones.

MISTERIOSA MILLENIA



Millenia es el contrapunto de Elena: misteriosamente atractiva, juguetona y muy, muy poderosa. Tanto que se agradece su compañía cada vez que se una a nosotros. Poco a poco vamos descubriendo más cosas acerca de sus ocultas intenciones.





13 LILIGUE CAVE

Avanzamos por los túneles de la excavación encendiendo las antorchas que veíamos a nuestro paso. Siguiendo siempre rumbo Norte hallamos sin dificultad el acceso a la siguiente zona. Eso sí, tuvimos mucho cuidado de no dejar nada sin explorar, ya que por allí se encontraban diversos objetos que nos serían de utilidad más adelante.

La segunda zona era el templo en ruinas del que nos había hablado el sacerdote. Allí los Ghouls sí que nos pusieron las cosas difíciles debido a sus peligrosos ataques mágicos.

Nos dirigimos hacia la izquierda, avanzamos y luego a la derecha para llegar hasta un altar donde una placa decía que, para poder abrir el portal, debíamos encender las esferas roja, verde y azul. Pisé una baldosa que había en la esquina para abrir una puerta que no dudamos en cruzar.

Fuimos hacia el Sur y entramos en un corredor a nuestra izquierda que nos llevó hasta la esfera azul. Me aproximé a la piedra y la esfera de ese color se iluminó en el altar. Salimos por donde habíamos venido y entramos en el pasillo principal por el corredor que teníamos enfrente.

Acabamos con los habitantes del lugar y abrimos los dos cofres que encontramos. Bajamos las escaleras y ahora encendimos la esfera verde.

Volvimos a subir las escaleras y nos dirigimos al pasillo a mano derecha esta vez, que desembocaba en otro corredor bastante derruido. Cruzamos la puerta que estaba justo enfrente de nosotros, y accedimos a una habitación con grandes cajas.

Nos acercamos y empujé la caja que estaba fuera de su sitio hacia la izquierda, lo que me permitió coger un Poff Nut. Después salimos de la habitación para que la caja volviera a su sitio, volvimos a entrar y esta vez empujamos la caja de manera que formara un puente por el que pasar a la otra parte de la habitación. Subimos las escaleras, dimos buena cuenta del Ghoul y cruzamos hasta llegar donde estaba la esfera roja.

Finalmente nos fuimos de vuelta al altar. Encendimos la cuarta y última ▸▸

esfera, y entonces finalmente se abrió el portal, que atravesamos sin querer esperar ni un minuto más.

Seguimos adelante por el borde del precipicio hasta el cono de luz y entramos en la siguiente caverna. Allí encontramos un sello de Granas, abierto. También nos encontramos la Lengua de Valmar, que antes de que pudiésemos hacer nada se tragó a la pobre Elena. Menos mal que un momento después la criatura se vio obligada a escupir a su presa: ¡pero era Millenia! Y además salió con un cabreo de cuidado. La lengua escapó al verla, pero Millenia tenía intención de ir tras ella. Nosotros no íbamos a ser menos, así que, tras prepararnos convenientemente y equiparnos con todos los objetos que encontramos dentro de un cofre, pasamos a través de una abertura que tenía la pared para enfrentarnos con la criatura.

Fue un combate realmente duro. La Lengua de Valmar se componía de dos manos, por decirlo de alguna manera, la cabeza y la Lengua, y no iba a ser nada fácil acabar con ella. Cada una de las partes atacaba de diferentes formas, pero los que más debíamos temer eran el ataque que se llamaba "lengua hambrienta", que podía engullir a varios de nosotros, y el de las manos, que escupían fuego.

Así que lo primero fue acabar con esos lanzallamas, con lo que además de evitar el temible ataque de fuego, conseguimos más facilidades para anular otros ataques. Cuando por fin derrotamos al monstruo, Millenia transformó sus restos en lo que realmente eran: ¡el señor Gadan! Además, Millenia se transformó en Elena ante nuestros incrédulos ojos.

De vuelta en casa de Gadan, Elena no recordaba nada del combate ni de haber sido tragada por la criatura, pero después de preguntarle sobre qué pensaba ella que habría hecho Millenia con el monstruo tras acabar con él, nos dijo que probablemente había absorbido el alma de Gadan para hacerse un poco más fuerte.

Volvimos a la posada a descansar, hicimos unas cuantas compras en el almacén y después nos dirigimos a la estación del Skyway, que estaba en la parte izquierda de la ciudad.

Embarcamos en el aparato y conversamos sobre los recientes acontecimientos. Pero al anochecer ocurrió algo extraño: todo empezó a moverse, y el Skyway se precipitó contra el suelo. Afortunadamente, fuimos a aterrizar al otro lado de los Granacliffs, pero todavía estábamos bastante lejos de la catedral, que era el destino final al que queríamos ir.

Tras comprobar que nadie había sufrido heridas, nos dimos cuenta de que Elena no estaba con nosotros. La encontramos frente a un extraño espejo en un claro, y descubrió bastante confusa que ella y Millenia compartían el mismo cuerpo. Estaba muy asustada, porque tenía el mal dentro de ella: las Alas de Valmar.

Después de esta sorprendente noticia, nos pusimos en movimiento entrando en el bosque de Lumir.







14 LUMIR FOREST

Una especie de yetis enormes consiguieron que el paseo por el bosque resultara más entretenido. Eran durillos, pero los ataques basados en fuego les hacían mucho daño, así que aprovechamos ese punto débil para derrotarles.

Recogimos algunos objetos y nos adentramos en una caverna, que al principio parecía muy enrevesada, pero explorando concienzudamente pudimos atravesarla y salir de nuevo al bosque. Nos abrimos paso entre los yetis que nos esperaban hasta llegar a la base de un enorme árbol. Rodeándolo pudimos descubrir una entrada que nos llevó a su interior.

Ahora nos encontrábamos en una estancia aproximadamente circular, con varias raíces que se alimentaban del agua de unos pequeños hoyos. Al cortar las raíces con mi espada, se abrían accesos a distintos túneles.

Tres de ellos llevaban a zonas muy reducidas, pero en ellas encontramos unos valiosos objetos esperándonos, además de unas orugas gigantes de las que había que temer su ataque con veneno, para el que por suerte llevábamos suficientes antídotos.

La cuarta abertura, situada en la parte oeste, nos llevó a otra zona de cavernas. No fue difícil encontrar el camino de vuelta al bosque.

Después de recoger unos objetos llegamos a una zona en la que nos envolvió una niebla muy espesa. Con cautela seguimos adelante, pero de pronto nos vimos transportados a un exótico lugar, que parecía sacado de un cuento de hadas: el jardín de los sueños. Cuando se disipó la niebla, encontramos allí a una niña, que nos preguntó qué hacíamos en su jardín. Tras comentarle que nos habíamos perdido en el bosque, la niña se





▶▶ asustó, retrocedió, y le suplicó a Elena que no se la comiera. Acto seguido desapareció. Como allí no encontramos nada más de interés, nos fuimos por la única salida.

Una vez de vuelta en el bosque, aparecimos junto al cofre que vimos anteriormente. Fuimos de nuevo en dirección al sendero que conducía al jardín, pero lo encontramos cerrado con una cerca, así que decidimos ir en la dirección opuesta. Mientras lo hacíamos, todavía nos estábamos preguntando si aquel lugar era real o simplemente lo habíamos soñado.



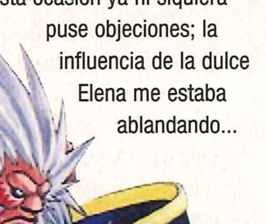
EN LA POSADA



En cada pueblo encontrarás una posada donde podrás descansar de tus largos viajes y comer un plato caliente, además de recuperar y salvar tus progresos en la partida. Algunas también serán escenario de sucesos importantes en la aventura.

15 MIRUMU VILLAGE

Nuestra llegada a la aldea de Mirumu provocó un gran revuelo. Salió a recibirnos el alcalde en persona, y al ver a Elena nos preguntó si éramos los enviados de la catedral que esperaban para solucionar su problema. ¡Otro más! A este paso jamás podríamos llegar a nuestro destino. Sin embargo en esta ocasión ya ni siquiera puse objeciones; la influencia de la dulce Elena me estaba ablandando...



La aldea estaba bajo algún influjo maligno que hacía que muchos de los habitantes, tras irse a dormir, no despertaran ya, cayendo en un sueño permanente. El alcalde suplicó por nuestra ayuda, y tras recibir palabras tranquilizadoras de Elena y nuestra promesa de ayudarles en lo posible, se marchó. A la derecha del pueblo se encontraba la posada, en la que decidimos pasar la noche. Hablamos con la dueña, Irina, cuyo hijo había caído también víctima del sueño eterno, y nos dijo que las causantes de aquel mal eran Sandra y su hija Aira, que vivían en una casa al otro lado del río que cruzaba el pueblo.



Al día siguiente, recorrimos el pueblo, y toda la gente opinaba de la misma manera que Irina. Creían que Sandra era una bruja, porque consiguió que su hija Aira sanara del mal, mientras que los demás seguían sin despertar. Así que cruzamos el pequeño puente al norte del pueblo y descubrimos, para nuestra sorpresa, a la niña que habíamos visto en el jardín de los sueños: ella era Aira.

Un instante después salió Sandra, su madre, y trató de que dejáramos en paz a su hija, aunque luego se calmó un poco y nos permitió pasar a su casa. Nos contó que era cierto que Aira había salido de aquel sueño maléfico, pero fue porque ella había rezado por la curación de su hija a Granas. Y que si la gente tenía mala opinión sobre ella era porque se dio la casualidad de que Nicolás, el hijo de la posadera, había caído en aquel estado mientras estaba jugando con Aira, y desde entonces la gente ya no se atrevía a acercarse a ellas.

Mientras tanto, Aira miraba por la ventana y en un extraño tono de voz dijo que estaba llegando a la aldea gente "tenebrosa". Inmediatamente nos fuimos a la entrada del pueblo. Resultó que la "gente tenebrosa" ▶▶





▶▶ eran los enviados de la catedral: Selene, la suma sacerdotisa, y una tropa de caballeros de Granas. Ella le decía al alcalde que Mirumu estaba bajo el influjo de la Oscuridad, y que era necesaria una "purificación".

Hablamos con Selene, que pareció admirar enormemente a Elena, y sólo sacamos una conclusión: esa mujer tenía la intención de "purificar" toda la aldea, es decir, sacrificar a todos aquellos que estuvieran aquejados del mal, para expulsar a la Oscuridad de Mirumu. Todos convinimos en que debíamos evitar aquella atrocidad.

Selene, imponiendo su autoridad, prohibió entrar o salir del pueblo. Se cerraron las puertas y dos caballeros de Granas se apostaron junto a ellas. Como en aquel momento no había nada más que pudiéramos hacer, regresamos a la posada. Discutimos la situación durante la cena, y nos fuimos a dormir. Mientras dormía, tuve un desagradable sueño, en el que un enorme ojo me observaba fijamente. Afortunadamente Skye me despertó a tiempo, y al mirar por la ventana descubrí con asombro que había ¡un ojo volando en el exterior!





Me reuní con el resto del grupo y corrimos a la habitación de la dueña. Otro de aquellos ojos monstruosos estaba flotando sobre la cama de Irina, y aunque se escapó al vernos, desgraciadamente ya era demasiado tarde: Irina también había caído en el sueño eterno, como otros tantos.

Salimos al exterior y seguimos a los ojos hasta una grieta en la pared rocosa de la montaña. Salvamos en el cono de luz que vimos allí y nos introdujimos por la grieta, decididos a acabar con aquél embrollo.

16 MYSTERIOUS FISSURE

En el interior de la fisura nos esperaban unos cuantos enemigos bastante duros de pelar. Sobre todo nos cuidamos de los Hammerheads, resistentes y con unos ataques muy peligrosos.

Afortunadamente, la caverna era amplia y con pocos recovecos, con lo que no tuvimos dificultades para llegar hasta un enorme esqueleto de piedra y a partir de ahí, ir al Norte, hasta una espiral rocosa. Subimos por uno de los lados y bajamos por el otro, para llegar a una nueva zona.

Un poco más adelante alcanzamos una gran sala dónde se encontraba otro sello de Granas, abierto como los que habíamos encontrado hasta el momento. Allí nos esperaban los ojos voladores, que se abalanzaron sobre nosotros inmediatamente.

Gracias a nuestra habilidad con los movimientos especiales y a los hechizos de curación, nos pudimos deshacer de aquellos terribles seres. Pero sabíamos que el problema no había sido solucionado todavía. La fuente del mal debía estar en otro sitio. ¿Quién controlaba a esos ojos?

Volvimos a la posada para pensar en nuestro siguiente paso, cuando un aldeano nos informó de que Selene había ordenado que todo el mundo se reuniera en el Ayuntamiento (Town Hall) para una investigación. La sacerdotisa nos dijo que no había más remedio que llevar a cabo la famosa purificación. ¡Teníamos que hallar la solución el problema antes de que Selene cumpliera sus planes!

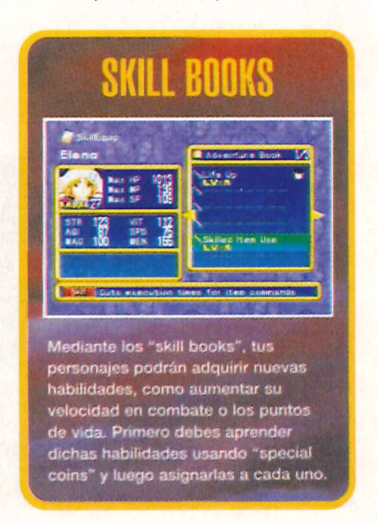
Al pasar junto a la casa de Sandra, Aira nos llamó, la seguimos y fuimos mágicamente transportados al jardín de los sueños. Entonces supimos la verdad: Aira había estado trayendo aquí a los habitantes del pueblo para enseñarles lo que era la felicidad con la ayuda del ojo de Granas que tenía. Nosotros sospechamos que no era el ojo de Granas, sino el de Valmar, el que había poseído a la niña. Aira desapareció, y volvimos al pueblo por el sendero del bosque de Lumir.

Cuando llegamos, Selene estaba interrogando a Sandra sobre los rumores de que ella y su hija eran hechiceras. Corrimos hacia allí para salir en defensa de la pobre mujer. Entonces apareció Aira, y Selene inmediatamente reconoció el ojo de la niña como el de Valmar. Sandra, furiosa, se desvaneció, y Selene ordenó de inmediato a sus caballeros que buscaran a la niña. Sandra despertó de nuevo, e incluso ella, que había perdido la fe en su hija, me suplicó a mí que la matara. ¡Yo no me lo podía creer! Justo en ese momento Elena se transformó, y Millenia nos saludó sonriente. Ella disfrutaba con aquellas cosas...

Pero no había tiempo que perder. Salimos del pueblo y nos marchamos al jardín de los sueños. Pese a que allí no encontramos a nadie, Millenia abrió un portal que nos transportó hasta la sala del sello de Granas. Según dijo Millenia, este portal nos llevaría desde allí al interior del alma de Aira. ¡Tendríamos que creerla!







SKILL BOOKS

Mediante los "skill books", tus personajes podrán adquirir nuevas habilidades, como aumentar su velocidad en combate o los puntos de vida. Primero debes aprender dichas habilidades usando "special coins" y luego asignarlas a cada uno.

17 AIRA´S SPACE 1

Aparecimos en un extraño lugar, brumoso y casi irreal, de no ser porque todos sus habitantes hacían daño de verdad.

Unos grandes seres parecidos a estrellas de mar nos pusieron las cosas bastante difíciles, sobre todo porque atacaban en grupos de seis. Dirigiéndonos hacia el Sur, llegamos hasta un paso que estaba formado por baldosas que flotaban en el aire, y flanqueado por grandes arcos.

Seguimos hasta la siguiente nube y ascendimos hacia el Este por la colina. Más adelante encontramos una campana, que no dudé en hacer sonar. Una ballena nos llevó hasta la siguiente zona, donde los ogros y los hammerheads no pudieron evitar que accediéramos a la próxima sección.

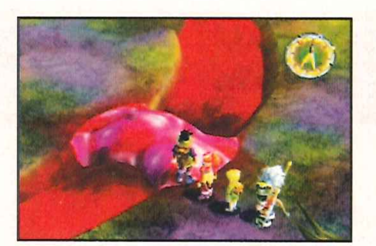


18 AIRA´S SPACE 2

La nueva zona estaba formada por islotes comunicados por unos inquietantes puentes, si es que podían llamarse así, con un ojo que debía destruir en cada uno de ellos para poder cruzar. Además, conocimos a los Hellhounds, unos lobos cabezones menos fieros de lo que su aspecto parecía indicarnos.

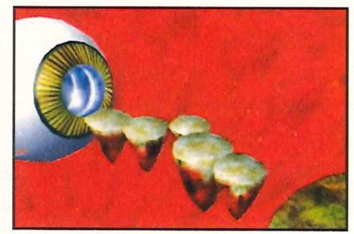
Cruzamos el puente que teníamos delante y después el siguiente, hasta un cofre negro cerca de un lago de lava. Mareg se equipó con las Illusion Clothes que había dentro y después, tras deshacernos de unos enemigos, cruzamos sobre unas rocas hasta una zona con un cercado. Antes de entrar, Millenia se puso el Moebius Ring que encontramos a la derecha.

Entramos en el cercado y cruzamos sobre un tronco de árbol para llegar al pie de unas escalas de madera. Subimos y volvimos a bajar por el lado opuesto, y nos abrimos paso hasta una zona cerrada donde unos Hellhounds trataron de dar por terminado nuestro viaje allí mismo. ¡Pobres criaturas! Tras eliminarlos, se nos abrió el camino hasta un cono luminoso, muy útil, ya que poco más adelante nos estaba esperando la batalla más dura hasta el momento.









19 AIRA´S SPACE, ROOM OF SOLITUDE

Aira no se alegró al vernos, y el Ojo de Valmar tomó el control. Apareció un extraño ser con aspecto de planta, y con un enorme ojo en lo que sería el tallo. Estaba acompañado por otros cuatro ojos voladores, a los que destruimos primero. Luego nos centramos en el Ojo de Valmar, dejándolo primero sin sus colgantes laterales, para luego atacar de frente el ojo central.

Tanto las Lumir Flowers como los Blueberries nos resultaron muy útiles para efectuar muchos movimientos especiales y hechizos. Además, los hechizos de curación nos ayudaron a mantener a todo el grupo en pie, procurando que ninguno de nosotros bajara de 600 puntos de vida.

Fue una batalla muy difícil, pero pudimos con la criatura, que como premio nos dejó un nuevo huevo de hechizos y otros objetos de valor.

Tras la pelea, regresamos al jardín de los sueños, donde encontramos a Aira inconsciente en el suelo. Nada podía hacerse por la vida de la niña: junto con el poder del Ojo de Valmar, Millenia había absorbido también el alma de Aira. El jardín de los sueños ya no era tal, porque todas las flores habían desaparecido. Sin embargo, ▶▶





▶▶ Millenia, quizá en un momento de debilidad, dejó un resquicio para la esperanza. Si en el jardín volvían a crecer aquellas flores algún día, quizá la niña recuperara la vida...

Volvimos al pueblo y hablamos con Selene, censurándole por los métodos que gustaba de emplear, en lo que ella llamaba purificación, y mostrándonos indignados por el hecho de que una servidora de Granas no mostrara el menor signo de piedad hacia la gente del pueblo. Ya era hora de continuar nuestro camino, pero antes pasamos por el almacén, donde nos equipamos y compramos el Flying Fish Bow para Millenia, reservándolo para cuando estuviera con nosotros nuevamente. Dejamos el pueblo y seguimos con nuestro viaje hacia las montañas.

20 ST. HEIM MOUNTAINS

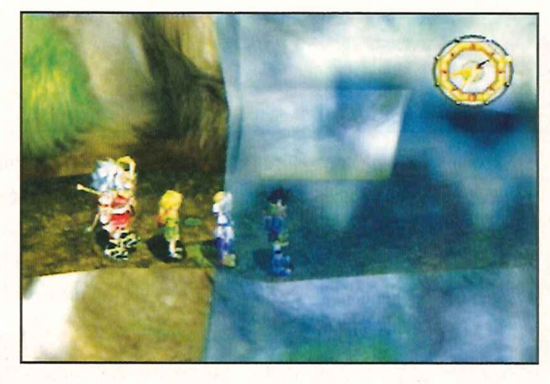
Nos hicimos con el oro y subimos por la colina hasta la entrada a la caverna. Unos camaleones nada amigables nos esperaban dentro, pero fueron fáciles de eliminar. El lugar donde nos encontrábamos tenía muchos túneles que se adentraban en la montaña en distintas direcciones, y fue conveniente explorarlos todos para conseguir objetos interesantes.

Volvimos a salir al exterior, y pasamos bajo una enorme cascada. Entramos por la abertura a nuestra izquierda y cogimos el pergamino de curación total. Salimos de nuevo, continuamos por la senda y pasamos de largo la entrada a la caverna para poder recoger el Lion Field Garb, con el que equipamos a Elena.

Después volvimos sobre nuestros pasos, atravesamos la cueva, y salimos esta vez por el otro extremo.

Más adelante decidí que era un buen momento para acampar y descansar un poco. Al día siguiente continuamos adelante, descendimos por la rampa que había a la derecha y luego giramos a la izquierda, para encontrar algunos objetos valiosos. Volvimos hacia el Norte, pasamos por la izquierda del cono luminoso y salimos a la base de la montaña de nuevo. Eliminamos a los enemigos que salieron a nuestro encuentro.

Continuamos por el sendero y pasamos por encima de la cascada saltando sobre las rocas. De nuevo entramos a la caverna, seguimos recto pasado el río y empujamos una roca que nos permitió descender a un nivel inferior, donde encontramos las Mach Boots. Volvimos atrás y nos encaminamos finalmente hacia la siguiente zona montañosa.





21 ST. HEIM MOUNTAINS, HALFWAY UP

Encontramos un sitio donde acampar, y mientras Mareg y Roan cogían leña, Elena y yo hablábamos de nuestras cosas.

A la mañana siguiente seguimos en dirección Sur por el sendero hasta una cascada que caía sobre un lago con un gran hacha en el centro, pero no pudimos hacernos con ella. Más adelante, ascendimos por una rampa a la izquierda y nos encontramos sobre la cascada. Empujé una roca para taponar la salida del agua, el lago se vació y cogimos el hacha, con la que se equipó Mareg.

Continuamos por la senda hacia la derecha, pasamos otra vez por la base de la montaña, y retomamos el buen camino de nuevo siguiendo la senda de la izquierda. El hacha de Mareg se mostró muy efectiva contra los camaleones que nos atacaron.

Pasamos por una zona en la que salían de la roca chorros de vapor, pero los esquivamos con facilidad. Giramos a la izquierda y vimos unas puertas cerradas, que decidimos olvidar por el momento. Seguimos el camino hasta el estado de St. Heim, donde estaba la Catedral de Granas.





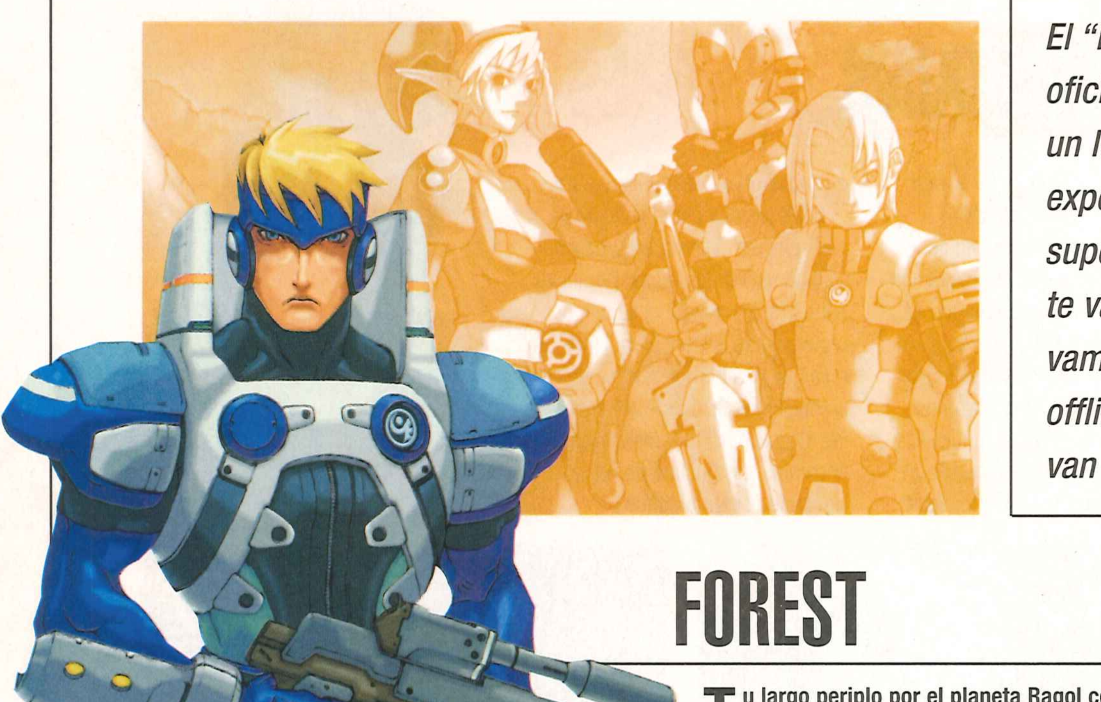


¿FIN DEL VIAJE?



Por fin has llegado a St. Heim, el estado donde se encuentra la Catedral de Granas. Es la residencia del Papa Zera Innocentius, el único que puede liberar el alma de Elena del poder de Valmar. Parece el fin del viaje pero, ¿terminará aquí tu viaje? ¿podrá Elena encontrar la paz? ¿qué ocurrirá con Millenia? No te pierdas nuestro próximo número para saber cómo acaba esta gran aventura.

PHANTASY STAR ONLINE



El "Hunter´s Guild" es como una oficina de empleo para aventureros, un lugar donde puedes ir ganando experiencia y Meseta a medida que superas las distintas misiones que te van encargando. A continuación, vamos a explicarte las misiones offline, siguiendo el orden en el que van apareciendo. ¡Acompáñanos!

FOREST

Tu largo periplo por el planeta Ragol comienza en un frondoso bosque, salpicado tanto de la fauna y flora autóctona como de restos de nave abandonados. Es el lugar ideal para que te habitúes a los controles, practiques los combos y aprendas cómo centrar la cámara, sin olvidarte de consultar el radar. Aquí te esperan ocho misiones y un jefe final, por lo que seguro que pasarás bastante horas en esta "verde" parte del planeta.

LA MAGNITUD DEL METAL

Ésta es, teóricamente, la primera misión que te van a asignar en el "Hunter´s Guild". En ella, te encargan que recojas unos objetos muy valiosos que han quedado esparcidos por la superficie del planeta Ragol.

Aunque estés un poco nervioso por ser tu debut, la misión es bastante sencilla. En realidad, lo único que debes hacer es localizar a un Mag (ya sabes, uno de esos pequeños robots que te acompañan). Para ello, en primer lugar tienes que dirigirte al Forest 1 utilizando el transportador que está nada más salir de donde te encuentras, a mano derecha.

Después, ve atravesando las distintas áreas hasta que te topes con una androide rosa muy cuca que se llama Elenor. Ella se unirá a ti hasta que encuentres al Mag, te explicará todo lo relacionado con estas criaturitas, y además su ayuda te vendrá de perlas para adquirir experiencia rápidamente. ¡Genial!

Ahora sólo te queda recoger el Mag en cuestión, que está justo en el lugar en el que comenzaste la misión, es decir, al lado del teletransportador a la Pioneer 2. Cuando ya lo tengas en tu poder, puedes volver al "Hunter´s Guild" para cobrar tu primera recompensa.





AFIRMANDO SU DERECHO

Tu objetivo en esta ocasión es buscar en Ragol al padre de un chaval que se llama Racton. Por tanto, vuelve otra vez al Forest 1 y, tras avanzar un poco, le verás en el lateral de una zona junto a los restos de una nave. Él te dirá que hasta que no consiga tres cápsulas no partirá contigo. Una de ellas está en el lugar donde comenzaste, y las otras dos no son muy difíciles de hallar. Cuando las tengas en tu poder, habla de nuevo con el padre de Racton. Vuelve con él a la nave y coge el dinero.





ENTRENAMIENTO DE LA BATALLA

Un tipo llamado Zidd te encarga que vayas al rescate de su sobrino Ash y, de paso, le traigas un importantísimo Data Disk. Además, te comenta que vas a ir acompañado de otro Hunter llamado Kireek, que es de nivel 36 nada menos.

Esto significa que la misión es pan comido, ya que lo único que tienes que hacer es ir pasando por las distintas zonas e intentar golpear a los enemigos al menos una vez, dejando que Kireek los remate. Pasado un rato, te cruzarás con Ash, que está tumbado en el suelo y, en el centro del mismo lugar, verás el Data Disk. Ten cuidado, porque en cuanto lo cojas te atacarán unos cuantos animalitos. Derrótalos, charla con Ash y Kireek, y retorna a la Pioneer 2.

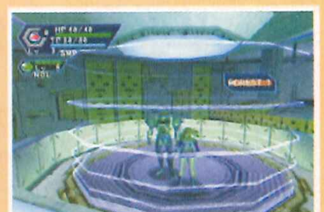


LA ACTIVIDAD PERIODISTICA

Nol, una joven periodista, quiere que la escoltes a Central Dome para conseguir información sobre el famoso accidente. Es una misión más difícil que las anteriores, porque si la matan vuelves al principio.

Cuando acabes de hablar con ella, ve al Forest 1 y atraviésalo hasta llegar a un teletransporte al Forest 2. Allí, avanza hasta ver un ordenador al otro lado de un puente, aunque no puedes acceder a él. Pasa al área siguiente, vacíala de enemigos y conecta un interruptor que te permite acercarte al ordenador de antes. Retrocede, actívalo, ¡y misión cumplida!









EL IMPOSTOR DE AMARILLO

El peculiar Dr. Guls ha ido a Ragol a investigar animales, pero parece que ha desaparecido. Su ayudante quiere que le traigas de vuelta, así que manos a la obra.

Como siempre, ve a Forest 1, acaba con los Rappies que salgan a tu paso y habla con uno que es bastante gordo. Cuando le veas por tercera o cuarta vez, intenta hablarle repetidamente, hasta que te confiese que en realidad él es el doctor. Éste es el final de la misión, así que vuelve al Pioneer 2 y hazte con la recompensa.













ESTUDIO DE LA FAUNA Y FLORA

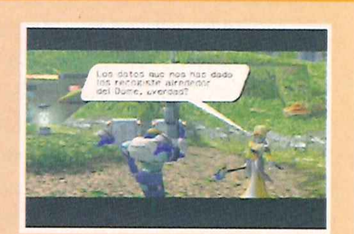




Alicia Baz, una ayudante de laboratorio, necesita recoger datos de cinco especies de animales, y te pide ayuda. Para coger los datos, necesitas un aparato especial que funciona solamente durante veinte minutos, así vete muy rápido al Forest 2, donde encontrarás las cinco especies.

Te recomendamos que "pases" de las cajas de items hasta terminar la misión, por si acaso no te da tiempo y tienes que volver a comenzar desde el principio.

EL BOSQUE TRISTE



Parece que a Alicia Baz la han sorprendido los datos que le diste en la fase anterior, y ahora te pide que regreséis para verificarlos.

Tendrás que ir con ella hasta Forest 2, y dirigirte hasta la zona donde está el ordenador. Si vas al área de al lado, hallarás una cría de Hildebear en un camino, pero desaparecerá cuando te acerques.



Sigue adelante hasta que te vuelvas a encontrar con el "bebé", y entonces Alicia te dirá que está conforme con el trabajo. Ahora ya podéis volveros a la Pioneer 2.

GRAN SQUALL



Un barco llamado Gran Squall zarpó hacia Ragol, pero se perdió contacto con él, y ahora tienes la misión de comprobar si hay algún superviviente.

En Forest 1 te topas con el Hunter Bernie, de nivel 16, que te pregunta si te crees la historia del barco. Dile que sí, ya que de este modo se te une, y la misión resulta mucho más fácil. Tu nuevo amigo te cuenta que el barco es una nave militar secreta.



Cuando estés ya en el Forest 2, el hunter te dirá que busca a una chica con un chip implantado. Supera unas zonas y verás un transportador. Úsalo y más adelante daréis con la chica.

JEFE FOREST: DRAGÓN

Para llegar hasta él debes viajar al Forest 2, ir la plaza donde estaba la chica de "Gran Squall", y utilizar el teletransportador cuadrado con rayos rojos horizontales. Irás directo a la cueva del dragón, así que asegúrate de que estás bien equipado antes de entrar en ella.



Hay dos formas de acabar con el dragón. Si tienes la facultad de usar la magia Barta, tu enemigo opone muy poca resistencia, y puedes derrotarle con gran facilidad.

En caso contrario, lo mejor que puedes hacer es ponerte lo más cerca de él que sea posible para dispararle por la espalda. El pobre tratará de girarse para atacarte, pero como es más lento que una tortuga con botas de buzo, no tendrás ningún problema para mantenerte detrás suyo mientras le sigues haciendo daño.

Al poco tiempo cae rendido, y puedes aprovechar para darle en la cabeza.

Cuando se levante de nuevo, volará y te escupirá fuego. Esquívalo, y cuando regrese al suelo, repite la misma rutina.

Más tarde, se mete bajo tierra y trata de arrollarte. Mira tu rádar para prever sus embestidas y no dejes de correr hasta que reaparezca. Repite la misma estrategia y será su fin. Después, recoge todos los items de las cajas y regresa a la Pioneer 2. Habla con el señor Tyrell, tu jefe, para que te den más misiones.



CAVES

Tras derrotar al dragón, irás a parar a las cuevas, un lugar que tiene tres áreas diferenciadas, con los "originales" nombres de Cave 1, Cave 2 y Cave 3. Como es lógico, Cave 3 es la más peligrosa de todas, y en ella habitan cantidades importantes de monstruos duros de pelar. Como guinda, tras superar siete largas misiones (salvo la primera), te espera un engendro gigante que es de lo más dificililllo del juego.

EL VALOR DEL DINERO

Esta misión se desarrolla enteramente en la Pioneer 2. La mujer de Gizel te cuenta que su marido gasta el dinero en armas, y debes convencerle de que no lo haga.

Ve a la tienda de armas, charla con él y cuando acabe su explicación, contesta que lo entiendes, y luego: "porque eres tonto". Cuando termine de hablar, ve a ver a su esposa, habla con ella y después vuelve a hablar con Gizel. Luego visita otra vez a su esposa y cobra la Meseta.







COMIDA ADICTIVA





Trekka quiere comerse un dulce, y como en la Pioneer 2 no hay, tienes que ir a buscarlo a la nave Pioneer 1. Con este extraño pretexto, entras por primera vez en las cuevas, un lugar poblado de nuevos enemigos.

Puede que el más peligroso de todos sea el Grass Assassin, ya que con sus rayos azulados te paraliza unos cinco segundos. Además, te recomendamos que vayas a la zona de tiendas y compres provisiones.

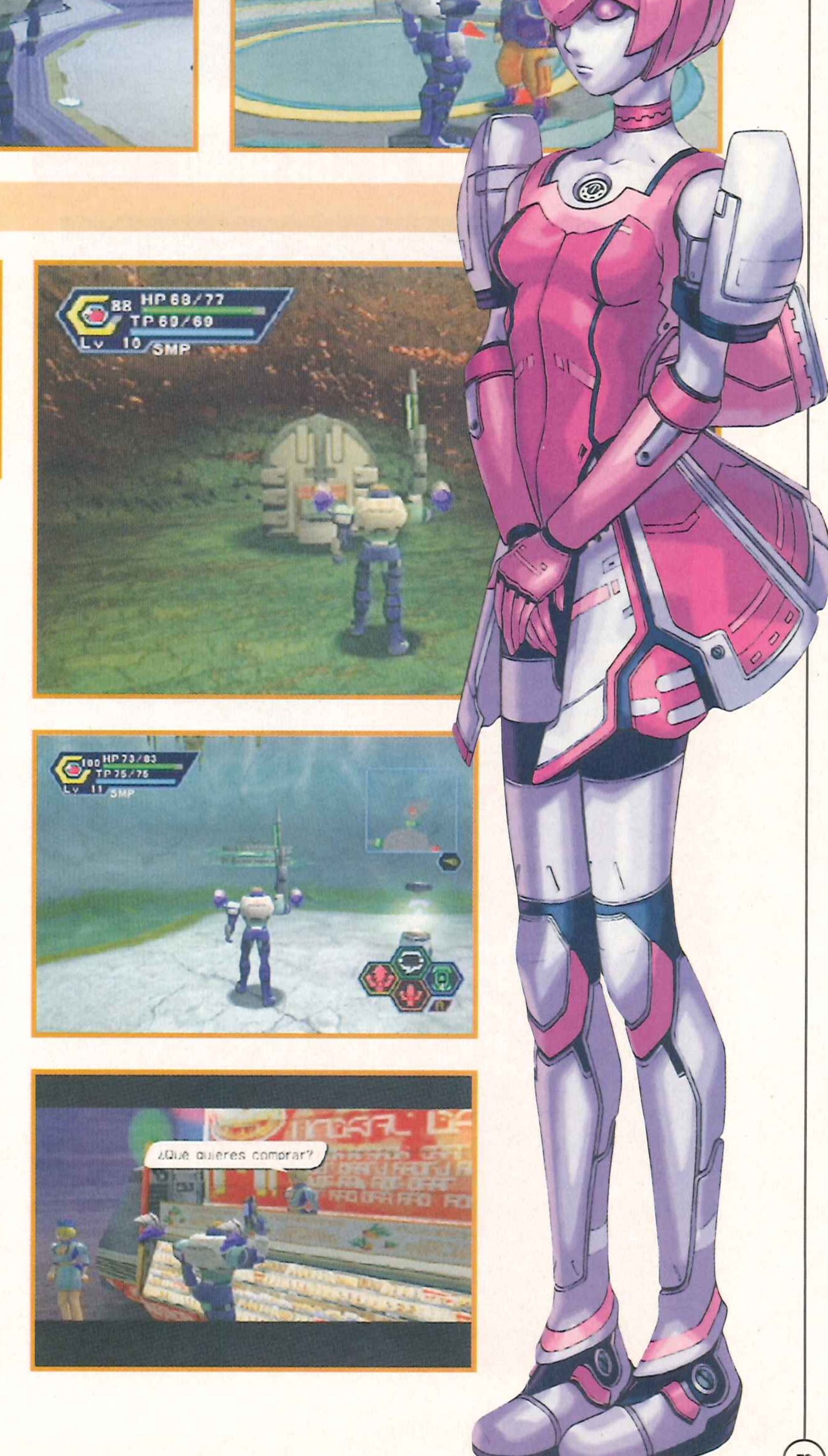
Ve al transportador y supera las salas hasta llegar al Warp Point. Antes de entrar en él, ve a la sala contigua y pulsa un dispositivo que desactiva la barrera alrededor del círculo restaurador de vida, para así poder curarte sin usar ítem alguno.

Después debes llegar hasta un teletransportador a Cave 2, vaciando unas cuantas estancias. Una vez allí, recorre más salas hasta hallar otro Warp. Entra, y al poco rato verás un pasillo que te lleva a un interruptor rojo. Actívalo, regresa al Warp y ve hacia la puerta que acabas de desbloquear. Deambulando por las distintas dependencias hallarás un Healing Point y otro interruptor, esta vez azul, que activa la puerta de una zona contigua antes infranqueable.

Avanza hasta una sala en la que hay tres puertas cerradas. Dirígete a la que queda a mano izquierda, pisa los círculos rojos para atravesarla, y ese camino te llevará hasta Cave 3.

Nada más llegar, accederás a una sala llena de monstruos, y al acabar con ellos se desbloquean dos nuevas puertas. Si eliges la que está en la parte superior derecha, entrarás en una sala con otras dos puertas más. La de la izquierda te lleva hasta una dependencia con otra puerta cerrada y cuatro círculos rojos en el suelo. Elige el superior izquierdo para poder cruzarla. ¡Los otros dos son trampas!

La otra puerta que quedaba, la de la derecha, te llevará hasta la tienda de dulces, pero antes de llegar a ella te dan la alternativa de escoger entre dos nuevas puertas. La que conduce por fin al puesto de dulces es la que está a la derecha, así que ya sabes la que debes elegir para terminar.



UNA NOVIA PERDIDA

Cicil, que es una chica muy coqueta, quiere perder peso, y te pide que la lleves a las cataratas que hay en las cuevas, y están situadas en la parte inferior izquierda de Cave 2, así que debes atravesar Cave 1 y utilizar el transportador que te lleva a Cave 2.

En tu recorrido por las cuevas vas a tener que acabar con unos cuantos monstruos, y cuando lo hayas hecho, al entrar en una nueva zona, Cicil verá por fin la catarata que estaba buscando. Ella se quedará conforme con tu trabajo, y tú podrás dedicarte a otra cosa, porque ya has terminado con esta sencillísima misión.





EL MAYORDOMO DE LOS GRAVE



Blant, el mayordomo de M. Grave, ha desaparecido, y tienes que ir a buscarle, pero en esta ocasión te acompañará la hija de los Grave.

Al comienzo, toma el acceso de la derecha, donde hay un Switch. Actívalo y sigue por la puerta que abrió el interruptor. Allí verás un foco que tiene un mensaje para tu cliente del mismo mayordomo.

Da media vuelta y dirígete a la puerta que ahora queda a mano derecha, la cual te conducirá hasta un teletransporte. Avanza un poco hasta llegar a una zona con verjas protectoras. Ve por la derecha y cruza el área del hueco circular.

Al cabo de un rato, te toparás con un par de Hunters, pero no te dirán nada interesante, así que sigue caminando y hallarás otro Warp. ¿A que no te lo esperabas?



Continúa vaciando habitaciones de monstruos hasta alcanzar el transportador a Cave 2. Aquí, dado que no tienes ningún límite de tiempo, te puedes permitir el lujo de investigar todas las salas que puedas, ya que es un lugar en el que abundan los tesoros.

Al final de las Cave 2, leerás el último mensaje del amigo Blant, y en cuanto accedas a la siguiente estancia, se dará por concluida la misión. Retorna a la nave y hazte con el dinero que te corresponde.

ENTREGA SECRETA

Debes entregar un paquete secreto en menos de 45 minutos, así que sal cuanto antes hacia las cuevas.

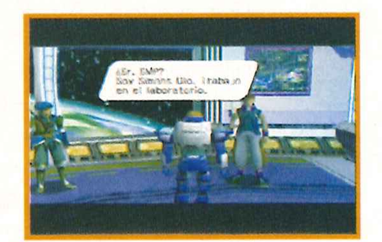
Cuando ya estés en Cave 1, entra en la primera estancia y elimina a los enemigos. Después encontrarás dos posibles rutas. La que está de frente te conduce a un Warp, y al final del trayecto hay un Restaurador de vida.

Sin embargo, es mejor que elijas la otra puerta. Siguiendo el camino alcanzarás un recinto donde hay unas verjas-láser. Ve por la puerta de la derecha para desbloquear la otra que había en la sala, y dirígete allí. Atraviesa el lugar del agujero en el centro y avanza hasta ver un Warp. Teletranspórtate, fulmina a todos los engendros de la siguiente habitación, y te toparás con un hunter que está un tanto "empanado". No trates de hablar con él, porque lo único que vas a conseguir es perder tiempo.

Pasa por la zona oscura donde hay un cyborg, y en la estancia siguiente descubrirás un Switch. Acciónalo y márchate hacia la puerta que acabas de habilitar, sigue matando bichejos y al final de esta ruta, métete en el transportador que te lleva a Cave 2.

Sigue adelante y pasado un rato llegarás a un recinto que ofrece tres alternativas: ir a izquierda, derecha o seguir frente. Las dos últimas te llevan a los interruptores que abren otra puerta (pasa de los cyborg).

A continuación retrocede hasta las cataratas y el arco iris, y cruza por la puerta que antes estaba "chapada". Al final de este pasaje encontrarás a Elenor (¿la recuerdas?). Insértala las baterías para terminar la misión.













LÁGRIMAS DE CASCADA

La Hunter Kroe busca a su hermana Anna, perdida en las cuevas. Nada más bajar, te la encuentras junto a un Hunter amigo suyo, pero trata de agredirte y después se marcha.

Anda por el camino de la derecha, con cuidado de las minas volantes, y desactiva la verja para poder pulsar el interruptor azul. Después cruza la puerta de arriba y avanza hasta otra sala con un interruptor y un acceso cortado por una valla (detrás de una puerta está el aparato que la abre). Pasa por encima de los círculos rojos que desbloquean la puerta que hay tras la valla, y al otro lado te podrás hacer con un montón de items.

Vuelve a la sala anterior y cruza la otra puerta. Un pasillo te lleva a una zona donde, tras vencer a un par de enemigos, se desactiva la protección de una de las puertas. Tras ella hay un Switch que desbloquea el otro acceso del recinto anterior. Ve por ese pasaje y cruza otra vez la sala con el hueco en el suelo. Después el camino se divide. Elige el de arriba, que te lleva finalmente hasta Cave 2.

Avanza hasta otro cruce y elige la puerta de arriba. Por esa ruta puedes activar un interruptor que abre el acceso a la dependencia de al lado. Te enfrentas a Anna por última vez. Dala un escarmiento y todo listo.



BLACK PAPER

Los Hunters han desaparecido, y parece que los "Black Paper" tienen algo que ver. Para enterarte mejor, lee la carta que te da Kroe.

Avanza hasta Cave 2, y en la primera bifurcación que veas, en un lugar con grandes piedras, elige la puerta derecha para requisar los objetos que haya. Luego retrocede a la sala en la que estabas antes.

Ve por el acceso central y verás a los "Black Paper". Uno de ellos te atacará, así que deshazte de él. Sigue adelante, entra por el Warp que está más adelante y activa por último un interruptor azul.

Desanda el camino y cruza la puerta que acabas de desproteger, para acabar en otro sitio con dos posibles vías de entrada. Decídete por la del centro, y en el siguiente cruce, sigue por la derecha.

Al cabo de un rato encuentras el teletransporte a Cave 3, donde los "Black Paper" aparecen de nuevo. En la sala donde están hay un par de puertas, y si vas por la derecha, los encontrarás de nuevo. Acaba con el "pesao" que te atacará, y pasa a la zona siguiente, donde Kroe te da las gracias por tu labor.









JEFE CAVES: DE ROL LE





Este bicho vive en las aguas de un oscuro túnel subterráneo, así que para verle, baja a Cave 1 sin pasar por el Hunter´s Guild, recorre todo el nivel (sigue los mensajes) y entra en el teletransporte cuadrado. Aterrizarás en una especie de balsa, y el ciempiés acorazado saldrá a la superficie.

Lo principal es resquebrajar su coraza y luego dirigir tus golpes a la zona ya desprotegida. Él te ataca lanzando una especie de conos que estallan al cabo de unos segundos, siguiendo dos rutinas.

La más común es arrojarte tres, rodeándote y moviéndose al son de tus pasos. Intenta destruir estos artefactos antes de que exploten y, si no te da tiempo a eliminarlos, aléjate aprovechando que se quedan inmóviles durante un par de segundos.

La otra variante es cuando lanza cinco conos, pero esta vez se quedan pegados al suelo. Sitúate en una esquina y dispara al que esté más próximo a ti, ya que los otros no podrán alcanzarte. Luego, mientras estás liado con los conos, De Rol Le se coloca en un lateral y dispara unos láser morados.

Sitúate en la esquina superior del lado donde esté, lo más arriba posible, y a lo mejor ni te rozan.

Y ahora es cuando viene la única oportunidad clara para atacarle: de un salto, aterrizará sobre la barca, momento que debes de aprovechar para golpearle. Apuntar a la cabeza, ya que es su parte más voluminosa. Sin embargo, tampoco te confíes mucho, porque él atacará con sus tentáculos.

Pasado esto, se dejará caer de nuevo al agua y atacará varias veces más. Después, se perderá en la lejanía para regresar por el techo, dejando caer rocas sobre tu cabeza, así que refúgiate en la parte inferior de la barca. Acto seguido, se erguirá sobre el agua y escupirá cuatro ráfagas de láser, que puedes esquivar moviéndote de izquierda a derecha. Incluso puedes disparar un par de veces entre ataque y ataque si eres rápido. Después se hunde bajo el agua y repite el ciclo entero.

Con paciencia y habilidad (o un personaje con experiencia), le ganarás. De vuelta a la Pioneer 2, visita a The Principal para tener nuevas misiones.

MINES

A pesar de lo que su nombre pudiera hacer pensar, éste es uno de los escenarios más bonitos y detallados de todo Ragol, sólo superado por el siguiente nivel: las ruinas. Por desgracia para ti, también tiene un grado de dificultad elevado, sobre todo la misión de "La Puerta Abierta". Ten mucho "cuidadín" con los Sinow y Gold Beat, que te asaltarán desde el techo, y con los enormes Garanz, capaces de liquidarte en segundos.

CONOCIENDO TU CORAZÓN

Para completar este primer "trabajito" de la nueva zona de Ragol, tienes que ir a rescatar a un superviviente de la nave Pioneer 1. Se trata de un amigo de tu cliente, Elly, pero hay un pequeño inconveniente: ella quiere acompañarte en tu búsqueda, y en muchas ocasiones lo que hace es estorbar.

En este nuevo mapeado descubrirás unos nuevos oponentes robóticos, que son más rápidos y fuertes que los anteriores. Pero bueno, como es la primera vez que te adentras en las minas, los programadores del Sonic Team no te lo han puesto excesivamente difícil. Lo único que se te pide es que avances hasta dar con el ordenador central, que en realidad es Calus, el amigo de Elly.

Tu compañera de viaje hará una copia de seguridad de la personalidad de Callus, puesto que quiere desconectarse porque quieren piratearle (¡hasta en Ragol hay piratas informáticos!), y no está dispuesto a consentirlo.

Como comprobarás, ésta misión es sencilla y resulta bastante lineal, así que normalmente no debes tardar más de veinte minutos en llevarla a cabo.



EL ESTUDIO DEL DOCTOR OSTO

Tres científicos te encargan que recuperes de la Pioneer 1 unos apuntes del conocido doctor Osto.

Parte en dirección a Mines 2, y cuando llegues al primer cruce, sal por el centro para desactivar la verja. Vuelve a la estancia anterior y "tira" por el otro acceso, donde tendrás que acabar con un Hunter. Sigue por la puerta que guardaba y, tras pasar un pasillo y otra sala, entrarás en otro recinto. Tuerce a la derecha, desactiva la valla electrificada, recoge los items y ve por la puerta que tienes enfrente.



Llegas a una zona con muchos robots. Hazlos chatarra, dirígete a la puerta superior y habla con una Hunter, que se unirá a ti. Aparte de ayudarte en las batallas, reparará una puerta que era infranqueable.

Avanza hasta una sala en forma de "S". Fulmina a los robots y ve al final de la dependencia. Escoge la puerta superior, y cuando veas tres círculos en suelo, pasa por el más retrasado. Examina la sala de la derecha y sigue avanzando. Al final verás el ordenador principal.



LA PUERTA ABIERTA

Los mismos científicos de la misión anterior desean ver la prueba "Beta 772" que el Dr. Osto menciona en su estudio. Esta vez, el hunter Mome (de un irrisorio nivel 12) irá contigo.



Debéis recorrer Mine 2 para poder teletransportaros a Mine 1, y en ese lugar, localizar un "teleport" hacia el subsuelo. ¡Lo malo es que os lleva al túnel donde habita el jefe de Caves!



Tienes que proteger a Mome de los ataques del anfibio gigante, pero como tiene nivel 12, con un par de impactos que reciba se irá directo al otro barrio. Y lo mejor es que si esto sucede, te tocará volver al principio.

La única ventaja es que conoces perfectamente (o deberías) todos sus patrones de ataque, así que puedes anticiparte a sus movimientos. Por ello, te recomendamos que, aparte de seguir los mismos pasos de la vez anterior, hagas lo siguiente: usar sin ningún reparo la técnica Resta, o en su defecto los Star Atomizer, puesto que te facilitarán ENORMEMENTE la tarea, poseer una experiencia 25 o superior, y hacer de escudo de forma que recibas tú los impactos (sobre todo los rayos morados). Deberías incluso dejarte matar si ves que no lo vas a lograr, ya que así tendrás el camino despejado hasta el jefe final.





JEFE MINES: VOL OPT

Para tu regocijo, si De Rol Le era duro de pelar, esta máquina no es ningún escollo importante. ¡Incluso puede que le derrotes a la primera!

Como siempre, ve al transportador sin pasarte por el "Hunter´s Guild", y recorre las minas de cabo a rabo. En el trayecto te vas a topar con tres o cuatro Garanz, que pueden acabar contigo con dos de sus misilazos.

Si todo sale bien, en una estancia en forma de "L" en Mine 2, no muy lejos de donde está el teletransporte cuadrado que te lleva a luchar contra Vol Opt, verás un pilar cilíndrico gris bastante extraño. Si no has podido dar con él, es FUNDAMENTAL que lo encuentres y lo actives antes de ver al jefe final, porque desbloquea la puerta de acceso a Ruins una vez que has superado el nivel Mine.

Una vez hecho esto, asegúrate de usar el Telepipe de rigor antes de entrar en el Teleport. Te encontrarás en una amplia habitación circular con las paredes llenas de monitores. Éstos son uno de los principales puntos en los que puedes atacar a la máquina: cuando se pongan de color rojo, significa que la "personalidad" de la computadora está dentro de los circuitos de esas pantallas, así que atízales todo lo que puedas.

Otra de las posibilidades consiste en atacar a una especie de robot que cuelga del techo, en el centro, y va cayendo al suelo poco a poco.

Para defenderse, la máquina trata de electrocutarte por medio de unos cilindros metálicos que surgen del suelo y, después de un tiempo de carga, disparan unos cuantos rayos. Para protegerte de ellos, esquívalos o destroza a los propios cilindros antes de que les dé tiempo a lanzar su ataque. A poquito que lo hagas bien, serás testigo de cómo estalla todo el complejo. Sin embargo, no cantes victoria todavía, ya que vas a presenciar una metamorfosis de



Vol Opt. Ahora se ha convertido en un engendro metálico de dimensiones considerables, pero sigue igual de inepto que antes.

Cuando veas que te apunta con un láser, comienza a correr alrededor de él, pues intentará aplastarte con sus patas. Ésta es la única vez en que puede hacerte verdadero daño, porque si te alcanza es casi seguro que termine con toda tu energía. En el momento que cese en su empeño de convertirte en paté, es tu oportunidad de aporrearle unas cuantas veces, porque ahora tarda un tiempo en utilizar alguno de sus ataques "estáticos", misiles guiados o trampas para inmovilizarte.

Pasado ese tiempo, repite otra vez el mismo patrón de ataque, por lo que vuelve a correr en torno a él un rato y luego contraataca. No creemos que tardes mucho en desconectarle definitivamente, y en ese momento aparece un Warp que te lleva hasta la entrada de Ruins. Como te dijimos anteriormente, verás que la puerta está cerrada, y la forma de abrirla es activando los tres pilares que corresponden a las tres zonas en las que has estado: Forest, Cave y Mine.

Como se supone, si nos has hecho caso, que ya has puesto en marcha el de Mine, ahora sólo te queda ir a Forest 2 y Cave 2 para activar los dos restantes y regresar de nuevo. Observarás que ya puedes acceder a Ruins, y se te darán dos opciones: ir directamente al jefe final o usar un Telepipe para completar las tres últimas misiones del juego.





RUINS

En este magnífico entorno se desarrollan las tres últimas misiones del GD. Aquí siempre irás acompañado por algún personaje, algo que resulta bastante molesto. Sin embargo, hay que reconocer que para ser el final del juego, la dificultad no ha subido demasiado con respecto al nivel anterior; incluso puede que sea algo más baja. Si pasas con éxito estos tres escollos finales, tan sólo te quedará enfrentarte a Dark Falz.

EL PLAN SECRETO DEL DOCTOR

El Dr. Montague, experto en bio-tecnología, te pide que le ayudes a probar una nueva arma. Para ello serás acompañado por Elenor, aquella Hunter a la que conociste en el bosque. ¿Te acuerdas de ella?

A decir verdad, la misión es bastante sencilla: en tu recorrido por las ruinas, tienes que realizar tres pruebas del arma experimental, que consisten simplemente en acabar con los enemigos de la zona en la que te encuentres. Protege a Elenor y resolverás la misión sin demasiados problemas.





BUSCA A MI SEÑOR

Shino desea que le acompañes en busca de su señor, "Great Sword Zoke", que desapareció en Ragol.

Ve a Ruins 1, coge el Teleport a Ruins 2 y, al final de este nivel, un hunter malherido te cuenta que no ha logrado salvar al hombre al que buscáis. En la siguiente sala encontrarás la espada "Yasha", que pertenecía al desaparecido.

Si regresas a la Pioneer 2 con un Telepipe, un tipo te contará la leyenda de las cuatro espadas cerca del depósito. Pasado esto, entra en la dependencia posterior, en donde encontrarás a Zoke en el suelo, pero no podrás hablarle hasta vaciar la sala de enemigos. Terminada la "faena", charlas con el maltrecho Zoke, consigues la "Sange Sword" y Shino te dice que se quedará con su maestro. Vuelve a la nave y cobra la pasta.



DE LAS PROFUNDIDADES

Un equipo de investigadores ha desaparecido en las ruinas, así que debes averiguar qué ha sido de ellos.

Comienzas en Ruins 2, donde tras sortear seis o siete áreas llegarás a una gran estancia con una Force de pie en medio de ella. Aparentemente la salida de esta sala parece sellada, pero si intentas hablar tres o cuatro veces con la chica ésta te atacará junto con una pandilla de monstruos. Deshazte de ellos y ve hasta Ruins 3, donde nada más entrar en la primera habitación, Ash (el tipo de la misión "Entrenamiento de la Batalla") saldrá a tu encuentro y se unirá a ti. Avanza un poco más y, mediante un Warp, alcanzarás una zona elevada con dos computadoras. Úsalas para conseguir información y regresa por el Warp.



Ash se despedirá entonces de ti (haciéndote un poco la pelota) y ya podrás activar un Telepipe de vuelta a la Pioneer 2. ¡Misión cumplida!

JEFE RUINS: DARK FALZ

Después de todos tus esfuerzos, ha llegado el momento de enfrentarte al origen de todos los problemas. Toma el transportador y dirígete a Ruins 3 (tardarás unos 45 minutos), donde tras entrar en el Teleport cuadrado irás a parar a un sospechoso claro con un monolito en el centro.

Como era de esperar, ese precioso paisaje se torna oscuro en cuanto te acercas más al monolito, y en pocos segundos te verás rodeado de conos explosivos. No te asustes: cuando destruyas tres de ellos el resto se esfumarán como por arte de magia, momento en el cual Dark Falz hace su aparición. Este horrible ser está formado por tres cabezas que salen de su cuerpo. Sus ataques consisten básicamente en rayos energéticos, de fuego o congelantes, además de llenar el escenario de conos.

Para evitar los rayos, ponte a su espalda y no pares de correr de un lado a otro, castigando siempre sus dos cabezas laterales. Pasados unos diez minutos, llegará el momento de ver su transformación definitiva.



Cuando esté en su segunda fase, Dark Falz reducirá su tamaño, pero aumentará su potencia de ataque. En este estado, usará prácticamente los mismos ataques, sólo que ahora también ralentiza tus movimientos.

Su punto débil es una especie de bola localizada en su parte inferior y sólo vas a poder golpearle tres o cuatro veces entre ataque y ataque.



A decir verdad, el enfrentamiento final es un intercambio de golpes, por lo que si vas bien equipado y puedes emplear las técnicas Resta y Deband, verás cómo este engendro se da por vencido pasado un tiempo. Entonces podrás disfrutar con unos magníficos fuegos artificiales a costa del cuerpo de la criatura. ¡Qué buen final para esta apasionante aventura!



TRUCOS

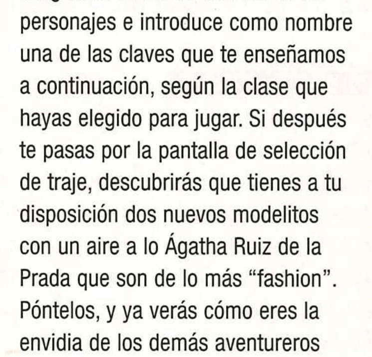
En un planeta tan grande como Ragol es lógico que existan un montón de curiosidades ocultas incluso para los exploradores más experimentados de la galaxia... a menos que sean lectores de nuestra revista, porque nosotros sí que hemos conseguido desvelar los primeros secretos del juego. La mayor parte de ellos son curiosidades que apenas afectan al desarrollo, pero podrás fardar con tus colegas de Internet.

NUEVAS ANIMACIONES

Elige el modo de juego Online y entra en cualquier "lobbie". Cuando por fin recobres el control del protagonista, si mantienes presionado "Alt" en el teclado y a continuación pulsas alguna de las teclas de funciones "F", verás cómo el personaje realiza una curiosa animación. Cada una de estas teclas tiene asignada una acción diferente, por lo que podrás presenciar hasta doce secuencias de movimientos distintas. No es que te sirvan para demasiado en el juego que digamos, pero sí que te entretendrán durante un ratito.









TRAJES ALTERNATIVOS

Dirígete al menú de edición de los personajes e introduce como nombre una de las claves que te enseñamos a continuación, según la clase que hayas elegido para jugar. Si después te pasas por la pantalla de selección de traje, descubrirás que tienes a tu disposición dos nuevos modelitos con un aire a lo Ágatha Ruiz de la Prada que son de lo más "fashion". Póntelos, y ya verás cómo eres la envidia de los demás aventureros que conozcas sobre el planeta Ragol.

Humar . . . . KSKAUDONSU
Hunewearl . . . . . . MOUEOSRHUN
Hucast . . . . RUUHANGBRT
Ramar . . . . SOUDEGMKSG
Racat . . . . MEIAUGHSYN
Racaseal . . . . NUDNAFJOOH
Fomarl . . . . DNEAOHUHEK
Fonewm . . . . ASUEBHEBUI
Fonewearl . . . . . . XSYGSSHEOH







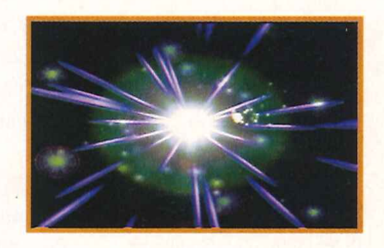
EXTRAS

Si tienes un PC en tu casa, inserta el disco del juego en el lector de CD´s y abre una carpeta llamada "Extra". Allí dentro encontrarás unas bonitas imágenes con todos los personajes de «Phantasy Star Online» luciendo palmito a distintas resoluciones.



DESTELLO

Para que los tiempos de carga te resulten un poquito más amenos, si mueves el "stick" analógico de un lado a otro, una especie de destello luminoso te seguirá por la pantalla. Es una "chorradita", pero mejor que mirar a una imagen fija, ¿no?



NUEVOS NIVELES DE DIFICULTAD

Si has seguido nuestra guía hasta el final y te has acabado el juego en el modo Offline, ahora tendrás la oportunidad de jugar con dos nuevos niveles de dificultad, "Hard" y "Very Hard". Gracias a ellos, podrás ganar más puntos de experiencia para tu personaje, nuevos objetos y armas más poderosas. De paso, prolongarás también la vida del juego, porque puedes intentar pasarte de nuevo las misiones anteriores.





ESPECIAL TRUCOS

■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

Has llegado a la sección de la revista en la que te ayudamos a pasarte cualquier juego. Claves, códigos, secretos, consejos… cualquier cosa que busques, la encontrarás aquí. Por eso presumimos de tener la más completa recopilación de trucos de Dreamcast, actualizada mes a mes con nuevas incorporaciones.



ARMY MEN

•Todas las misiones
Introduce estas claves en el menú de códigos:

TRGHTR: Spy Blue
SRFPNK: Sharp Mission
MSTRMNÑ: Riff Mision
BLZZRD: Snow Mission
SCRDCT: Hoover Mission
HTKTTN: Sandbox
HTTTRT: Scorch Mission
TDBWL: Bathroom
GNRLMN: Fort Plastro
TLLTRS: Forest
ZBTSRL: Showdown
HXMSTR: Living Room
PTSPNS: Kitchen
STPDMN: Thick Mission
VRCLN: The Way Home



BUST-A-MOVE 4

Pulsa estas secuencias en la pantalla de "Press Start":

•Nuevos puzzles:
(X), ←, →, ←, (X)
Si lo haces correctamente, escucharás un grito extraño.

•Todos los personajes:
→, →, (X), ←, ←
Esta vez, oirás un sonido de vítores y aplausos.

•Lectura del tarot:
↑, (X), ↓, (X), ↑
¿Quieres saber tu futuro? Verás este nuevo modo en la pantalla de opciones.

BANGAI-OH

•Menú especial
Introduce como iniciales los tres pequeños cerditos que hay al final del abecedario. Tendrás acceso a cualquiera de los 44 niveles del juego y al mapa de cada uno. Después, dirígete al menú de opciones y pulsa (B) para ir al menú especial, donde podrás cambiar tus disparos y los de los enemigos, y un montón de cosas más.



CHUCHU ROCKET!

•Jugar con los Chaos:
Si terminas el modo "Stage Challenge" con éxito, en vez de los ratones tendrás que salvar Chaos, las mascotas de «Sonic Adventure» (no se puede jugar con ellos en las partidas online).

CRAZY TAXI

•Modo expert:
Consiste en desactivar la flecha de la pantalla y las marcas del lugar donde debemos parar. Mantén pulsados L+Start y R+Start antes de la pantalla de selección de personaje.

•Cambio de vista y cuentakilómetros:
Conecta un mando en el tercer puerto de control y pulsa en él el botón Start durante la partida. Ahora podrás elegir entre tres tipos de vista. La normal se activa con (A), la vista en primera persona con (B), y una vista aérea con (Y). Puedes activar el cuentakilómetros pulsando (X) cinco veces.

•Sin flechas:
Presiona y mantén pulsados R+Start antes de la pantalla de selección de personaje. Aparecerá en pantalla la frase "no arrows".

•Sin marca de destino:
Pulsa y mantén pulsados los botones L+Start antes de que aparezca la pantalla de selección de personaje. Verás que sale la frase "no destination markers".

•Taxi triciclo:
En la pantalla de selección de personaje, presiona rápidamente L+R+Start tres veces consecutivas.

•Modo another day:
Presiona R en la pantalla de selección de personaje y mantenlo mientras seleccionas tu vehículo. Aparecerá la frase "Another Day", y oirás una bocina.



DEAD OR ALIVE 2

•Intro original:
Para ver la intro original, ve al menú de opciones y sitúa la edad de los personajes en más de 20 años. Después entra en el modo Survival, consigue un puesto entre los 10 mejores del ranking y pon "REALDEMO" cuando te pidan un nombre. Salva, y cuando reinicies el juego, verás la intro del arcade.

•Jugar en el escenario Aerial Garden de noche:
Entra en el modo Versus, sitúate sobre el escenario Aerial Garden y pulsa (Y).

•Mover la cámara durante las repeticiones:
Para poder mover la cámara mientras tu luchador celebra la victoria, activa la cámara libre pulsando el botón (X), y muévela utilizando el joystick o con la cruceta. Puedes cerrar el zoom con (X)+(A), o abrirlo con (X)+(Y).

DAVE MIRRA BMX

•Juega con Slim Jim:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, y en la pantalla de selección de personaje, pulsa ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, (Y).

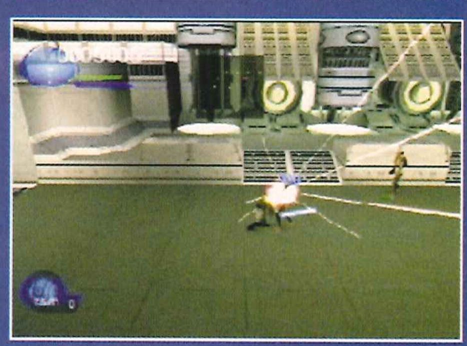
•Todas las bicicletas:
Comienza una partida en el modo Pro Quest, elige el personaje y, en la pantalla de selección de bici, haz esta combinación: ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, (Y).

•Todos los accesorios:
Comienza una partida en modo Pro Quest, elige a tu

JEDI POWER BATTLES

Cómo ver un rádar en la pantalla:
Para que los enemigos no te sorprendan, puedes hacer que aparezca un radar en la pantalla y así tener controlado a todo el mundo. Sólo tienes que pausar el juego y pulsar: ↑, ↓, ↑, gatillo Izquierdo, gatillo Derecho y gatillo Izquierdo.





personaje y la bicicleta, y pulsa en la pantalla de selección de accesorios ("Style"), ◄, ▲, ►, ▼, ◄, ▼, ►, ▲, ◄, Ⓨ.

•Todos los niveles:
Entra en el modo Pro Quest, elige personaje, bicicleta, accesorios, y en la pantalla de selección de la pista ("Track"), realiza esta combinación: ◄, ▲, ►, ▼, ◄, ▼, ►, ▲, ◄, Ⓨ.

DUCATI WORLD

Cuando ganes una carrera rápida y hagas la vuelta récord del circuito, saldrá un panel para que introduzcas tu nombre. Ahora teclea los códigos que te damos.

•GREEDYGIT:
Tendrás un montón de pasta para comprar de todo en el modo Ducati Life.

•THEDOGSNADS:
Tendrás a tu disposición en la siguiente carrera rápida la Ducati FOGGY 996.

•TODDMCARTOR:
La Ducati 900 FE estará lista para que la pongas a mil por hora en las Quick Races.

•BADDRIVER:
Tendrás las licencias para conducir todas las motos.

•ITSALLOVER:
En el modo Quick Race podrás acceder a todos los circuitos y a cualquier moto.



ECCO THE DOLPHIN

•Cómo jugar al fútbol:
Entra en el nivel "Powers of Levitation" y ve al gran edificio submarino central. Busca un cristal alrededor del edificio y entra por la apertura junto a él. Baja por el túnel hasta una puerta ovalada y sigue hasta el final para llegar a una cámara con un miembro del Clan y un lugar donde respirar. Sitúate en el centro y mira hacia la puerta por la que entraste. A la izquierda verás que la pared ovalada de al lado se mueve. Crúzala para llegar a una sala con un Cristal del Sigilo. Cógelo para hacerte casi invisible. En el suelo del fondo hay dos luces amarillas. Toca la de la derecha y... ¡sorpresa!



FIGHTING FORCE 2

•Elegir nivel:
En la pantalla de inicio, pulsa ◄, ▲, Ⓧ, ▲, ►, e Ⓨ.

FERRARI 355 CHALLENGE

•Nuevos circuitos:
Ve a la pantalla de opciones, mantén pulsados Ⓧ e Ⓨ, y elige la opción passwords. Luego, introduce los códigos de cada circuito, respetando mayúsculas y minúsculas:

ATLANTA:
DaysofThunder

SEPANG:
KualaLumpur

NÜRBURGRING:
LiebeFrauMilch

FIORANO:
CinqueValvole

LAGUNA SECA:
Stars&Stripes



GRAN THEFT AUTO 2

•Claves a tutiplén:
-MUCHCASH: Empiezas a jugar con 500.000 dólares.
-BIGGUNS: Todas las armas en tu poder desde el inicio.
-BIGCATS: 99 vidas.
-INFINITY: Vidas infinitas.
-ULTIMATE: Consigues casi un millón de dólares.
-LAWLESS: Sin policía.
-WOUNDED: El juego será más sangriento.
-TOASTIES: Lanzallamas ilimitado.
-BIGFRIES: Arma eléctrica ilimitada.
-LOSTTOYS: Al morir, vuelves a empezar con las mismas armas que tenías antes.

GUNBIRD 2

•Personajes secretos:
En la pantalla de selección de personaje, enciende el símbolo de interrogación ("random"). Si pulsas ▲, aparece Morrigan, mientras que si presionas ▼, tendrás disponible al colosal Aine.



HYDRO THUNDER

•Salida turbo:
Mantén pulsado el gatillo izquierdo mientras se graba. Durante la cuenta atrás, al aparecer el número 3, suelta el izquierdo y mantén el derecho. En el número 2, haz lo contrario, y repítelo en el número 1 (al final de la secuencia debes tener el gatillo derecho pulsado).

J

JEDI POWER BATLES

•Jugar al modo battle en cualquier momento:
Comienza una partida a dos jugadores. Mantén pulsados el Gatillo Derecho, y los botones Ⓧ, Ⓨ, Ⓑ. Luego pulsa también Ⓐ en el mando del puerto 2. Si lo has hecho bien, aparecerá un mensaje de confirmación del Modo Battle. Ahora pelearás contra el otro jugador. Para desactivarlo, introducir el truco de nuevo.

JET SET RADIO

•Patinar de espaldas:
Acelera previamente con el gatillo Derecho, y después pulsa rápidamente ▼, ▲.

•Jugar con una Love Shocker:
Completa todos los niveles de Shibuya con rango "Jet".

Jugar con un Noise Tank:
Termina todos los niveles de Benten con un nivel "Jet".

Jugar con un Poison Jam:
Concluye todos los niveles de Kogane con rango "Jet".

Jugar con Goji Rokkaku:
Desbloquea primero a los tres personajes anteriores. Entonces, completa con un nivel "jet" todos los niveles de Grind City.

Jugar con el perro Pots:
Desbloquea primero a todos los personajes anteriores. Termina el juego y comienza de nuevo, pero jugando el nivel "Los monstruos de Kogane" antes que el de "El Boogie de Benten". Un miembro de los Noise Tank te retará. Si le ganas, Pots quedará desbloqueado.

JIMMY WHITE'S CUEBALL

•Cheat Mode:
Entra en la sala de snooker y usa el modo "exploración" para mirar la banqueta. Entra en la casa del ratón, y busca el cartel de "Cheat Mode".



KISS PSYCHO CIRCUS

En un juego protagonizado, al menos en teoría, por el grupo Kiss, era de esperar que hubiese algún secreto que estuviera relacionado con la banda americana y sus canciones. Cuando te canses de pegar tiros, puedes tomarte un respiro metiendo el disco de «Kiss Psycho Circus» en tu equipo de música. De esta forma podrás escuchar algunos temas de estos muchachos.

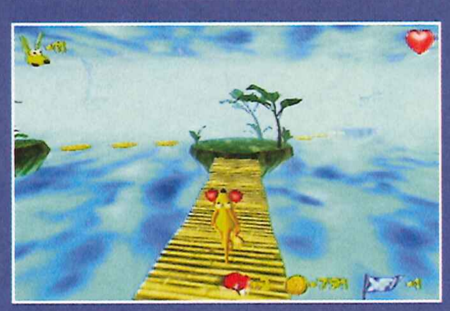
KAO THE KANGAROO

Saltar de nivel y guante extra:
Accede a la pantalla de mapa durante el juego e introduce estas combinaciones:

• Mantén presionados los dos gatillos y pulsa ▲, ▲, ◄, ▼, Ⓧ. Pasarás automáticamente al nivel siguiente al que te encuentres.

• Mantén presionados los dos gatillos y pulsa ▼, ►, ◄, ▼, Ⓐ. Kao ganará un guante de boxeo por la cara cada vez que lo hagas.





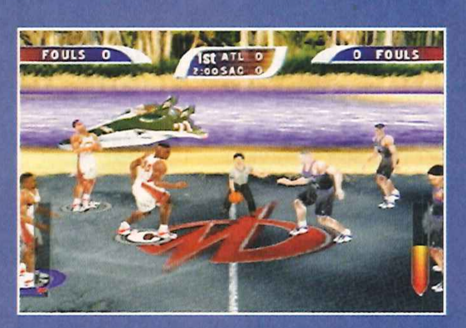
■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

NBA HOOPZ

Claves para cambiar los partidos:
Cuando vayas a comenzar un partido, hay un momento donde aparecen los escudos de los equipos que se enfrentan. En esta pantalla aparecen, debajo de cada escudo, tres símbolos del canal de televisión que emite a NBA, y los puedes modificar pulsando los botones X, A y B para el primero, segundo y tercero respectivamente.
Ahora, para que tengan efecto los siguientes trucos, pulsa cada botón el número de veces que te indicamos para cada uno, y luego el botón direccional correspondiente.



- *3-1-2 ▲ . . . . Turbo infinito*
- *0-2-3 ◀ . . . . Jugarás en la playa*
- *3-2-0 ◀ . . . . Pista callejera*
- *0-1-4 ▶ . . . . Uniforme local*
- *0-2-4 ▶ . . . . Uniforme visitante*
- *1-1-1 ▶ . . . . El balón será tricolor*
- *1-2-1 ◀ . . . . Todos tus tiros serán canasta*
- *0-1-1 ▼ . . . . Sale el porcentaje de tiro*
- *2-2-2 ▶ . . . . Juego sin faltas*
- *3-0-0 ▶ . . . . Jugadores cabezones*
- *3-3-0 ◀ . . . . Cabezas pequeñas*
- *5-4-3 ◀ . . . . Jugadores enanos*







LOONEY TUNES S. RACE

•Códigos para abrir todos los secretos:
YAVARMINT: Ahora podrás jugar con Porky.
REDWAGON: ¡Aquí viene el gran Marvin, el marciano!
MAARON: El segundo circuito en el mundo ACME.
SCWEWBALL: Segunda entrega del circuito: Pirámides de Marte.
DURNIDGIT: Un nuevo circuito para los pilotos más cachondos: La Frontera del Otro Mundo
PALOOKA: Segunda parte de La Frontera.
HOGGRAVY: Se abre otro recorrido: el Cuadrante del Salvaje Oeste.
MACKEREL: Segunda parte del Salvaje Oeste.
CHITLINS: Y aquí viene su segunda parte, claro.
MRFUZZY: Juega en la Pista de las Nebulosas.
YOIKS: Pista del Parque Galactorama.
DODGPARRY: La segunda parte de Galactorama.
MICHIGANJ: Accedes a la galería de imágenes.
SAMRALPH: Competirás en todos los circuitos, pero con un efecto de espejo. La izquierda será derecha, y viceversa.
3LILBOPS: Puedes acceder a todas las competiciones especiales sin pagar.
MOIDALIZE: Aparecen todos los retos del juego.
DUCKAMUCK: Puedes usar el turbo cuando quieras.
SUCCOTASH: Los circuitos están totalmente vacíos.
CHAR: Todos los personajes secretos.
TRACK: Si introduces este código, podrás visitar todos los circuitos ocultos.



MARVEL VS. CAPCOM

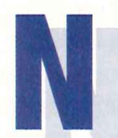
•Cambio de orden:
Mantén X, Y y el gatillo L en la pantalla de Versus.
•Nueva Morrigan:
Al elegir luchador ponte sobre Zangief y pulsa: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ▼ (x4), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶, ◀, ▼ (x4), ▶ (x2), ▲ (x4), ◀ (x2), ▼ (x4), ▶ y ▼.
•Juega con Roll:
Sobre Zangief: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲, ▶., ▲ (x2), ▶ (x2).
•Gold War Machine:
Sobre Zangief: ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶ (x2), ◀ (x2), ▼ (x4), ▶ (x2), ▲ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x5). Selecciónalo con el gatillo izquierdo.
•Shadow Lady:
Sobre Morrigan: ▲,▶ (x2), ▼ (x4), ◀ (x2), ▲ (x4), ▶ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ◀ (x2), ▼ (x5).
•Red Venom:
Sobre Chun-Li: ▶, ▼ (x4), ◀, ▲ (x4), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x4), ◀ (x2), ▲. Cógelo con el gatillo izquierdo.
•Orange Hulk:
Sobre Chun Li: ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▶ (x2), ▼ (x2), ◀ (x2), ▲ (x4), ▼ (x2), ▶ (x2), ▲ (x2), ▼ (x4), ▲ (x4), ◀, ▲. Elígelo con el gatillo izquierdo.

MARVEL VS CAPCOM 2

•Color de la vestimenta:
Selecciona al luchador con A, Y, o X para cambiar el color de su traje.
•Orden de tu equipo:
En la pantalla "Versus" pulsa cualquiera de los gatillos.

MSR

•Conseguir más Kudos:
Cuando estés en una prueba Hot Lap, en la que puntúe el conseguir la vuelta rápida (Fastest), trata de conseguir el objetivo en la primera vuelta. Así, podrás dedicar el resto del tiempo a derrapar en las curvas para que suba tu contador de Kudos. Si te va bien, juégate un comodín.



NBA SHOWTIME

•Selección de canchas:
Nada más seleccionar tu equipo, mantén presionados esto botones (si lo haces bien se oirá un sonido).
-Campo propio: X + ▲
-Campo rival: X + ▼
-En la calle: X + ◀
-En una isla: X + ▶
-Cancha Midway: Y + ▲
-Cancha NBC: Y+B+▼

NBA 2000

•Códigos variados:
-Beachboys: Balón enorme.
-Littleguy: Mini-jugadores.
-Bigfoot: ¡Los jugadores tienen los pies enormes!
-Squishy: Jugadores planos.
-Devdudes: Tres equipos nuevos: dos de Sega y el otro de los programadores.
-Monster: Jugadores más grandes que en la realidad.
-Doughboy: ¡Los jugadores han engordado!
-Afathead: Cabezas gigantes.

NFL QUARTERBACK CLUB

•Cógigos locos:
Introduce las siguientes claves en el "Cheat Menu":
-BCHBLL: Balón enorme.
-HSNFR: Juego humeante.
-TTTHPCK: ¡Qué delgadez!
-MRSHMLLW: Todos gordos.
-FLBBR: Balón resbaladizo.
-SHRTGYS: Todos enanos.



POWER STONE

•Traje alternativo:
Selecciona tu personaje pulsando el botón (B).

•Mover la cámara en la pose de victoria:
Mueve la cámara con el pad, y haz zoom con el botón (A).

POWER STONE 2

•Nuevos personajes:
Acaba el modo Arcade con todos los personajes, para elegir a Pride. Si te lo acabas con él, aparecerá Ann, y si todavía eres capaz de llegar al final con ella, se activarán tres nuevos escenarios.



RAINBOW SIX

•Avatar god mode:
Para ser invencible, pulsa a la vez: ↑ (con el stick) + ↓ (con la cruceta digital) + (A).

•Team god mode:
También puedes conseguir que todo tu equipo sea invencible. En cualquier momento del juego, pulsa a la vez L (con el stick) + ↓ (con la cruceta digital)+ (A).

•Heavy breathing mode:
Los enemigos respirarán inflándose como globos. En cualquier momento pulsa ↓ (con el stick) + ↓ (en la cruceta digital) + (A).

•Big head mode:
Durante el juego, presiona ↑ en el stick analógico + ↓ en la cruceta, y luego pulsa (X). Ahora todos los personajes tendrán unos cabezones tremendos.

•No brain:
Presiona ↑ en el stick analógico + ↓ en la cruceta y luego pulsa el botón (Y). Todos los enemigos tendrán un cerebro de mosquito.

READY 2 RUMBLE

•Cambio de vestuario:
Pulsa: (X) + (Y) al tiempo que eliges al personaje.

•Cambia los rings:
En el menú de selección de los boxeadores, y en los dos mandos a la vez, haz esto:
- Para pelear en otro ring, debes mantener presionado el gatillo Izquierdo.
- Para boxear en un gran estadio, mantén pulsado el gatillo Derecho.
- Si quieres pelear en el gimnasio, debes mantener pulsados los dos gatillos.

•Clase bronce:
En el modo Campeonato, elige "New Game" y escribe "RUMBLE POWER". Si ahora entras en el modo Arcade, podrás elegir a Kemo Claw.

•Clase plata:
En el modo Campeonato, selecciona "New Game" y escribe "RUMBLE BUMBLE". Ahora también podrás elegir a Bruce Blade para pelear.

•Clase oro:
Introduce como nombre del gimnasio la palabra "MOSMA!". También podrás jugar con Nat Daddy.

•Clase de campeones:
Introduce como nombre del gimnasio "POD 5!". También podrás pelear con Damien Black en el modo Arcade.

READY 2 RUMBLE 2

Si pones como fecha del reloj interno de tu consola éstas que te indicamos, modificarás la indumentaria de los personajes:
1 de enero: Joey T.
17 de marzo: Árbitro.
14 de febr.: Lulu Valentine.
04 de julio: G.C. Thunder.
23 de abril: Mama Tua.
31 de octubre: J.R. Flurry.
25 de diciembre: Selene Strike y Rumble Man.

RESIDENT EVIL 2

•Munición infinita:
En la pantalla de inventario, pulsa ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, gatillo Derecho.

RE-VOLT

•Códigos de juego:
-YUEFO: Corre con un OVNI!
-MAGGOT: Los coches serán todavía más pequeños.
-CARTOON: Podrás jugar con todos los coches del juego. Además hay una caja con varios coches de lo más divertido (cuatro coches que van con cuerda, un ovni, un coche misterioso, y un carro de la compra!).
-TRACTION: Para acceder a todos los circuitos.



SAMBA DE AMIGO

•Modo random:
Supone que a veces salgan pocas bolas, y otras veces en cantidades industriales. En la pantalla de selección de dificultad, agita quince veces la maraca Izquierda en la posición más baja. Si estás jugando con el mando de control, mantén pulsada la posición ↗ hasta que el modo se desbloquee.

•Modo super difícil:
Sale igual que en el Modo Random, pero colocando la maraca en la posición ↘.

SAN FCO. RUSH 2049

Tienes que activar primero el menú Vidas pulsando los dos gatillos, (X) e (Y). Selecciona luego el truco y pulsa las siguientes combinaciones:

•Coche más pesado:
Mantén (A) y pulsa (X), (X) e (Y). Suelta (A) y después pulsa los dos gatillos.

•Circuito invisible:
Gatillo Derecho, gatillo Izquierdo, (Y), (X), (A), (A), (X), (Y). Luego mantén ambos gatillo y pulsa (A).

•Ruedas adhesivas:
Pulsa (X), (X), (X) a la vez que aprietas el gatillo Derecho. Ahora mantén los gatillos y pulsa (A), (A) e (Y).

SEGA RALLY 2

•Todos los coches:
En la pantalla de inicio, pulsa ↑, ↓, ↑, (B), (A), ←, (B), (A), (B), ↓.

•Todos los circuitos:
En la pantalla de inicio, pulsa ↑, ←, ↓, →, (B), (A), (B), →, ↓ rápidamente.

SHENMUE

•Magic Weather:
Si consigues acabar la aventura y grabas la partida en tu VM, al iniciar una nueva partida verás en el menú Setting la opción "Magic Weather", que activa el clima real de Yokosuka durante los años en que transcurre el juego.

•70 Person Free Battle:
Cuando termines la partida, graba en tu Visual Memory y ve al menú de opciones. Allí verás una nueva, que se llama "70 Person Free Battle", y te reta a derrotar a ese número de enemigos en el menor tiempo posible.

SOUL REAVER

Hazlos tras pausar y con los gatillos pulsados:

•Glifo fuerza:
↓, ←, (Y), ↓, ↑.

•Glifo piedra:
↓, (B), ↑, ←, ↓, →, →.

•Glifo sonido:
→, →, ↓, (B), ↑, ↑, ↓.

•Glifo agua:
↓, (B), ↑, ↓, →.

•Glifo fuego:
↑, ↑, →, ↑, (Y), (X), →.

•Glifo luz solar:
←, (B), ←, →, →, ↑, ↑, ←.

•Atravesar puertas:
↓, (B), (B), ←, →, (Y), ↑.

•Escalar paredes:
(Y), ↓, (X), →, ↑, ↓.

•Energía cinética:
←, →, (B), ←, →, ←.

•Nadar sin daño:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, (B), →, ←, ↓.

•Máxima salud:
→, (A), ←, (Y), ↑, ↓.

•Girar objetos.
↓, ↑, →, →, (B), ↑, ↑, ↓.

•Todas las habilidades:
↑, ↑, ↓, →, →, ←, (B), →, ←, ↓.

•Rellena la espiral:
→, (B), ↓, ↑, ↓, ↑.

•Espada Soul Reaver:
↓, (Y), (X), →, →, ↓, ↓, ←, (Y), ↓, →.

•Espada Aerial Reaver:
(A), →, ↑, ↑, (Y), ←, ←, →, ↑.

•Espada Fire Reaver:
↓, ↑, →, ↑, ↓, ←, (B), →, ↓. Si se te apaga, pulsa (Y), →, ↓, (B), ↑.

RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Menú de trucos:
Mientras estás jugando, puedes acceder a un menú de trucos. Sólo debes pulsar a la vez (A)+(B)+(X)+(Y)+gatillo Izquierdo. Luego pulsa ↓, como si desplegaras los menús habituales, pero en su lugar saldrá el menú "Cheat Codes".



■ VELOCIDAD ■ ACCIÓN ■ LUCHA ■ AVENTURA ■ DEPORTIVOS ■ PLATAFORMAS ■ OTROS GÉNEROS

S

SPACE CHANNEL 5

•Ulala invencible:
Mantén pulsados los dos gatillos y pulsa ↑, A, ↑, A, ↓, →, B, → y B. Si tras hacerlo oyes a Ulala gritar, es que ha salido bien.

•Ulala en llamas:
Supera el 95% de audiencia, para ver a Ulala con un aura.

SPEED DEVILS

Haz estas secuencias en plena carrera, sin pausar.

•Coches y pistas:
B, →, B, →, ↑, B, ↑.

•Turbos infinitos:
↓, ↑, ↓, ↑, A, X, A.

•Pasar de fase:
↓, →, ↓, →, A, X, A.

•Dinero extra:
A, →, A, →, ↑, B, A (sólo en el campeonato).

STAR WARS DEMOLITION

•Desbloquear a Lobot, Boush y Darth Maul:
Ve al menú de Preferencias, pulsa los gatillos y teclea este código: "Watto_Shop". Aparecerán en la pantalla de selección de personaje.

•Varios códigos
Ve al menú de opciones, luego al de preferencias y pulsa los dos gatillos.
-SLO_MO_ON: El juego irá más despacio.
-LO_GRAV_ON: Baja la fuerza de la gravedad.
-MOVIE_SHOW: Verás las escenas de victoria.
-SAD_MOVIES: Verás las escenas de los perdedores.

SF ALPHA 3

•Trajes de colores:
Cambia según el botón con el que elijas a tu personaje.

•Juega con Shin Auma:
En la pantalla de selección de personaje, sitúate sobre Akuma, mantén presionado el botón Start, y pulsa A.

SF 3 DOUBLE IMPACT

•Menú "extra options":
En el menú principal, mantén presionados los dos gatillos. Selecciona Option y pulsa Start. Después selecciona Game Option y pulsa: ←, ←, X, X, →, →, ↓, ←, ←, Y, Y, →, →, ↓, ←, ←, X, Y, →, →, ↓, ←, ←, Y, X, →, →.



THE HOUSE OF THE DEAD 2

•Recarga automática:
Para no tener problemas con los zombies, dispara siempre pulsando los botones A y B al mismo tiempo.

•Saber tu puntuación:
Introduce esta secuencia con los gatillos en la pantalla de título: Izquierdo, Izquierdo, Derecho, Derecho, Derecho, Izquierdo, Derecho. Ahora tu puntuación aparecerá en el lado superior izquierdo.

TONY HAWK'S SKATEB.

Pulsa el gatillo Izquierdo y pausa el juego. Ahora, sin soltar el gatillo, realiza las secuencias que te indicamos aquí debajo:

•Desbloquear todo:
B, →, ↑, ↓, B, →, ↑, X, Y.

•Cámara lenta:
X, ←, ↑, X, ←.

•Barra para especiales:
A, Y, B, ↓, ↑, →.

•¡Personajes cabezones!:
X, B, ↑, ←, ←.

•Private carrera:
Y, ↑, Y, ↑, B, ↑, ←, Y. Para que aparezca, tienes que haber empezado con el Officer Dick. Luego busca al nuevo personaje en la pantalla de selección.

READY TO RUMBLE: ROUND 2

Trucos para ganar por KO:
En la pantalla donde seleccionas al boxeador, antes de que elijas al tuyo, pulsa las siguientes combinaciones:

• →, →, ↑, ↓, →, gatillo Derecho dos veces y gatillo Izquierdo. Todos los boxeadores estarán gordos.

• ←, →, ↑, ↓, gatillo Derecho y gatillo Izquierdo. Ahora saldrás al ring con unos guantes enormes.

• ←, →, ←, ←, →, ↑, ↓, y gatillo Derecho cinco veces. Vete al menú de selección de personajes, que te está esperando allí el robot.







TONY HAWK'S SKATEB.2

•Abrir el gimnasio:
En el segundo nivel hay un gimnasio secreto con dinero fresco para recoger. Para entrar, nada más empezar, date prisa y baja por el pasillo de la derecha (donde está la letra "S"). Gira a la izquierda y más adelante encontrarás una barandilla. Tienes que hacer un "grind" sobre ella en el momento en que suene la campana (justo en el minuto 1:35). Enfrente verás el gimnasio abierto.

•Un montón de trucos:
Salen pulsando rápidamente esta secuencias, después de haber pausado la partida, y mientras mantienes pulsado el gatillo Izquierdo. Si los haces bien, tiembla el menú de pantalla. Para eliminar su efecto, tienes que repetir la secuencia de botones que habías introducido antes.
-100.000 puntos: X, B, →, X, B, →, X, B, →.
-Gaps (juega con Trixie): ↓, ↑, ←, ←, B, ←, ↑, Y, Y, ↑, →, X, X, ↑, A.
-Completa el Modo Carrera: B, ←, ↑, →, B, ←, ↑, →, A, B, ←, ↑, →, B, ←, ↑, →.
-Gravedad Lunar: A, X, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y.
-Doble gravedad Lunar: ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y, ←, ↑, ←, ↑, ↓, ↑, X, Y.
-Efecto sangre en las letras: →, ↑, X, Y.
-Escenario en blanco: ↓, ↓, ↑, X, Y, ↑, →.
• Escenario en líneas: ↓, B, →, ↑, X, Y.
• Luces de discoteca: ↓, ↑, X, B, ↑, ←, ↑, A.
• Modo Jet Pack: ↑, ↑, ↑, ↑, A, X, ↑, ↑, ↑, ↑, A, X, ↑, ↑, ↑, ↑. Ahora puedes volar pulsando y manteniendo el botón A. Suéltalo para aterrizar.
• Modo niño: B, ↑, ↑, ←, ←, B, ↑, ↓, X.
• Ralentiza Saltos: B, ↑, Y, X, A, Y, B.
• Todos los escenarios: ↑, Y, →, ↑, X, Y, →, ↑, ←, X, X, ↑, B, B, ↑.
• 5.000 dólares por la cara: A, ↓, ←, →, ↓, ←, →.
• Todo va más rápido: ↓, X, Y, →, ↑, B, ↓, X, Y, →, ↑, B.



V-RALLY 2

•Circuitos y coches:
Entra en "Game Progression" y pulsa: gatillo Izq., gatillo Der., ←, →, ←, →, ↑, ↓, ↑, ↓, A, A, Start.

VIRTUA STRIKER 2

•Equipo MVP Yukichan:
En la pantalla de selección de equipo del modo Arcade, pulsa Start sobre Yugoslavia, USA, Korea e Italia.

•MVP Royal Genki:
Colócate sobre el MVP Yuki Chan y presiona Start y A.

•Equipo FC Sega:
Selecciona el modo Arcade y pulsa Start sobre Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina.

•Cambiar los uniformes:
En el modo Arcade, sitúa el cursor sobre tu equipo, mantén X e Y, y pulsa A.

•Desbloquear equipos:
Acaba el modo "Ranking" con una puntuación alta para jugar con el equipo al que derrotes en la final.

•Nueva música:
Entra en el modo Arcade pulsando los botones Start y (A) a la vez, y después haz lo mismo en el menú de configuración del juego.

•Dos nuevos estadios:
En la pantalla de selección de campo del modo versus, mantén pulsado el botón Start y después pulsa (A).

VIRTUA TENNIS

•Tenistas secretos:
-KING: Consigue el nº1 del ranking en el World Circuit .
-MASTER: Termina el Modo Arcade sin perder ni un solo juego, para jugar contra él. Si además le derrotas, ya podrás elegirlo en el menú principal.

•Nuevas camisetas:
Tienes que superar los ocho niveles de entrenamiento del modo World Circuit con estas condiciones.
-BIG WALL: Debes acabar el nivel 3 con al menos cinco segundos de sobra.
-BULL'S EYE: Consigue 7000 puntos o más en el nivel 3.
-CANNON BALL: Termina el nivel 3 con 10 segundos de sobra como mínimo.
-DRUM SHOOTER: Tienes que lograr batir el nivel 3 en menos de 20 segundos.
-GIANT BALL: Termina el nivel 3 con al menos 10 segundos sobrantes.
-PIN CRASHER: Tienes que conseguir un strike con cada tiro. ¡Ánimo campeón!
-RETURN ACE: Supera el nivel 3 (golpear a 12 "cajas") con sólo dos bolas.
-SMASH BOX: Tienes que superar el nivel 3 (sacar 12 "cajas" de la pista) y que te sobren 10 segundos o más.

•Saque de cuchara:
Cuando vayas a sacar, trata de sorprender a tu rival haciendo un saque de cuchara como si fueras un novatillo en esto del tenis. Para que salga, sólo tienes que presionar a la vez los botones (A) y (X), y al tiempo tirar del mando hacia atrás (Abajo o Arriba según el lado del campo donde juegues).

W

WACKY RACES

Introduce estos códigos en la pantalla de "Trucos", y luego actívalos en la que se llama "Colección de Códigos":

•Wackygiveaway:
Abre todos los desafíos y las pistas de «Wacky Races».

•Wackyspoilers:
Desbloquea los tres coches secretos: el Estuca Racuda, el Autoconvertible y el Super Ferrari de Pierre Nodoyuna.

•Bargainbasement:
Tendrás las seis habilidades de cada uno de los coches.

•Crackednails:
Activarás el modo invencible.

SONIC ADVENTURE

Super Sonic:
Podrás jugar con él si consigues acabar el juego con cada uno de los personajes disponibles.

Nuevas tablas de snowboard:
Antes de hacer snowboard, puedes tener una tabla azul si pulsas (X), o amarilla si pulsas (B).

Nueva vista en las carreras:
Puedes cambiar la posición de la cámara si pulsas (▲) durante las carreras.

Controlar a Tails
Puedes utilizar el mando 2 para controlar a Tails una vez que lo hayas obtenido en la partida.





APATRULLANDO LA CIUDÁ

¿Que no has visto "Torrente 2"? Pues llama a un amigo y vete a verla, pero sin mariconadas.



- En pantalla
- www.torrente-2.com

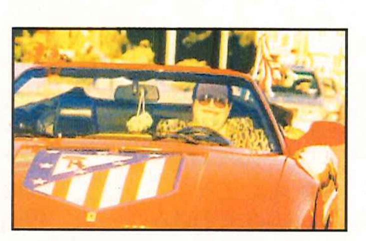




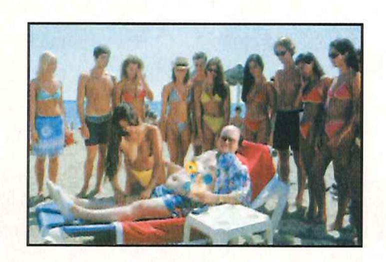
Con el dinero que se llevó al final de su primera película, el impresentable Torrente se ha instalado en Marbella, sede de la horterada nacional y de mafiosos de medio pelo con los que no tarda en entrar en contacto. Este es, a grandes rasgos, el punto de partida de "Torrente 2", la película que ha batido records de taquilla.

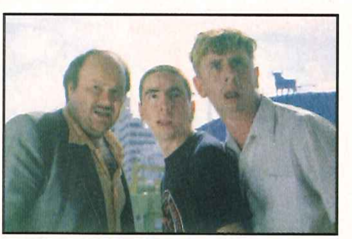
La fórmula de su éxito la sabéis: humor guarro, casposo y todo lo que queráis llamarle, pero efectivo al fin y al cabo. Además, Santiago Segura se ha sabido rodear de gente tan conocida como Gabino Diego, Tony Leblanc, Inés Sastre, o el mismísimo José Luis Moreno en el papel de villano, sin olvidar los "cameos" de Esther Cañadas, Cristina Tárrega o Carlos Moyá, entre otros muchos.

Si todavía no la habéis visto, id corriendo al cine, pues como dice el propio Santiago Segura, "nunca segundas partes fueron peores".



¿Un Ferrari con un escudo del Atleti? Cosas como ésta, y mucho peores, es capaz de hacer Torrente en su aventura marbellí.







No te pierdas...



Astérix y Latraviata

El nuevo cómic del galo más simpático

Astérix y Obélix celebran su treinta cumpleaños lanzando un nuevo capítulo de sus aventuras. Se llama "Astérix y Latraviata", y contiene un montón de sorpresas, como conocer a los padres de nuestros dos amigos, el reencuentro con la bella Falbalá, o el debut de Latraviata, una actriz romana que utilizará sus encantos para darle más de un problema a los valerosos galos.

- **Editorial: Salvat**
- **Precio: 1.500 ptas.**

Primera temporada de EXPEDIENTE X

Mientras Mulder y Scully se preparan para la nueva temporada, los aficionados a esta serie ya podemos disfrutar en DVD de los primeros 24 episodios (la primera temporada completa). Son 18 horas de diversión, con extras como un documental o una entrevista con su creador, Chris Carter, entre otros.

- **Precio: 19.995**



DOS ESTRENOS DE MIEDO

Uno de "serial killers" y otro de fantasmas

Este mes, la cartelera nos ofrece dos citas con unas películas muy diferentes entre sí, pero con un elemento común: el terror.

La primera de ellas, "Un San Valentín de muerte", es la típica producción americana en la que un grupo de jovencitas de muy buen ver, con Denise Richards al frente, es atacado por un psicópata enmascarado. Todo gira en torno al día de San Valentín, y de ahí el título de la peli y el disfraz del asesino. Desde luego, la originalidad no es su gran baza, pero puede ser entretenida.

Miedo más serio es el que nos propone la española "El espinazo del Diablo", que tiene tres notas como aval: actores de la talla de Eduardo Noriega, Marisa Paredes y Federico Luppi; su director, Guillermo del Toro ("Cronos"); y el apoyo de "El Deseo S.A.", la productora de Almodóvar.

La acción está situada en un orfanato aislado, un sórdido lugar con una terrible historia de asesinatos que se desvelan por una serie de apariciones espectrales. Como veis, el guión no puede ser más aterrador.

Estreno:

- **Un San Valentín de muerte: 11 de Abril**
- **El Espinazo del Diablo: 20 de Abril**

El espinazo del Diablo







Un San Valentín de muerte



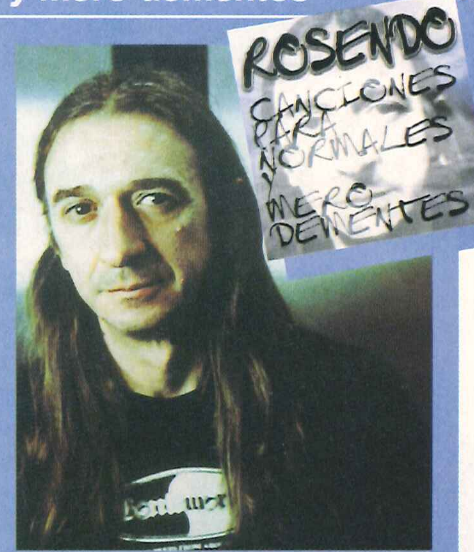






ROSENDO NUEVO ÁLBUM

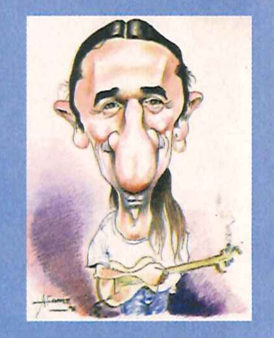
Canciones para normales y mero dementes



Con la autoestima por las nubes después de que le hayan puesto su nombre a una calle del pueblo madrileño de Leganés, el genial rockero Rosendo Mercado acaba de sacar del horno, y todavía está bien calentito, su nuevo trabajo: "Canciones para normales y mero dementes" (¡caray con el nombre!).

El álbum incluye catorce estupendos temas, como "No es lo mío", "La Fauna", "Otro espabilao", o "Marcha Atrás", y en ellos Rosendo sigue fiel a ese estilo de rock tan directo que le caracteriza desde que comenzó a dar guerra en los 70, en grupos como Ñu y Leño.

Él tiene ya más de cuarenta "tacos", pero se mantiene tan joven como su música.



KODAK MC3

El tres en uno que esperábamos



El nuevo MC3 de Kodak combina en un sólo aparato tres funciones casi indispensables: cámara fotográfica digital, videocámara digital y reproductor Mp3. De esta forma, se convierte en un diminuto objeto del deseo de todos los que buscamos el lado práctico de las cosas, y hasta ahora necesitábamos salir de casa con una carretilla para llevar nuestros "utensilios". Además, a través de un cable USB, podemos archivar fácilmente en nuestro ordenador las fotos, vídeos o canciones que queramos. Y si el aparato ya de por sí resulta muy atractivo, echad un vistazo a su precio y saldréis corriendo a por uno.

- Modelo: **Kodak MC3**
- Precio: **52.000 ptas.**
- Mas información: **www.kodak.es**

JUKEBOX 6000

Más música digital, de Archos



Mientras que muchos Mp3 del mercado guardan una o dos horas de música, el nuevo Jukebox 6000 de Archos puede almacenar en sus 6GB de disco duro hasta 100 horas (6.000 minutos, de ahí su nombre). Casi nada. Incluye además un cable USB para conectarlo al PC, a nuestro equipo de música, e incluso al radiocassette del coche. Y como su batería dura hasta 8 horas, iremos con los cascos puestos todo el día.

- Modelo: **Jukebox 6000**
- Precio: **75.000 ptas.**
- Más información: **www.archos.com**

Ericsson R380s

Todo el mundo, en el bolsillo



El Ericsson R380s es un pequeño y elegante teléfono de doble banda, que combina todas las funciones de un teléfono móvil con las más avanzadas características de comunicación, como son las tecnologías WAP, SMS y el envío de mensajes por e-mail. Cuenta también con una gran variedad de herramientas de PDA, incluyendo agenda, calendario, block de notas, o la posibilidad de sincronización con las últimas aplicaciones para PC, al ser compatible con el sistema Windows 2000. Todas las aplicaciones del teléfono están completamente integradas, si bien existe la posibilidad de ampliarlas en el futuro. El Ericsson R380s está disponible en dos colores metalizados: azul y verde.

- **Modelo:** Ericsson R380s
- **Mas información:** www.ericsson.es

WALKMAN, DE AIWA

UN CLÁSICO DE LO MÁS MODERNO

Que sí, que ya sabemos que lo último son los reproductores Mp3, y en general todo lo relacionado con el sonido digital. Pero cuando las cosas están bien hechas, merece la pena contarlas, y es por eso que traemos aquí este "extupendo y extradelgado" walkman. Tiene autoreverse, mando a distancia, sonido Dolby, y un diseño de lo más molón. No nos negaréis que es una "pocholada", ¿verdad?



- **Modelo:** Aiwa HS-PX307YS
- **Información:** www.aiwa-euro.com

Radio-Despertador CON PROYECTOR

28.8°c 12:29

Sé original hasta para despertarte

Este moderno reloj, además de cumplir con la siempre ingrata tarea de despertarnos con su alarma, proyecta en el techo de la habitación la hora y la temperatura ambiente. También tiene radio, así que lo único que le falta para ser el despertador perfecto es que después nos hiciera la cama.



- **Precio:** 18.900 ptas.
- **Información:** www.elcorteingles.com





www.centromail.es

¿Sueñas con ser el Rey del Asfalto?

Pues ahora podrás serlo. Compra cualquiera de los 10 productos marcados con el logotipo **DREAMCAST** o bien la propia consola en su configuración básica y podrás entrar en el **sorteo de este magnífico deportivo Opel Speedster**. Bonito, ¿eh?



Si eres el afortunado ganador **Centro MAIL** habrás hecho tu sueño realidad te convertirás en el verdadero Rey del Asfalto. Consulta las bases en tu tienda **Centro MAIL** más cercana o bien en internet en **www.centromail.es**

PROMOCIÓN VÁLIDA DEL 01-04-2001 HASTA EL 30-06-2001. SORTEO ANTE NOTARIO.

Llévate tu Dreamcast junto con estos cuatro magníficos juegos por sólo 24.900 Pts.

















































Producto	Precio anterior	Precio
CONTROLLER	4.990	4.690
KEYBOARD (TECLADO)	4.990	4.690
MOUSE (RATÓN)	4.990	4.790
VIBRATION PACK	3.990	3.790
VISUAL MEMORY	4.990	4.490
DREAMCAST		19.900
CRAZY TAXI		OFERTA 4.990
DINO CRISIS	8.990	8.490
DUCATI WORLD	8.990	8.490
ECCO THE DOLPHIN		OFERTA 4.990
FERRARI 355 CHALLENGE	8.990	8.490
FIGHTING VIPER 2	8.990	8.490
JET SET RADIO		OFERTA 4.990
METROPOLIS STREET RACER		OFERTA 4.990
NBA 2K		OFERTA 4.990
PHANTASY STAR ONLINE	8.990	8.490
QUAKE III ARENA + MOUSE		OFERTA 7.990
RESIDENT EVIL 3	8.990	8.490
SEGA GT		OFERTA 4.990
SEGA RALLY 2		OFERTA 3.990
SHENMUE		OFERTA 6.990
SKIES OF ARCADIA	8.990	8.490
SONIC ADVENTURE		OFERTA 3.990
SONIC SHUFFLE	8.990	8.490
SOUL CALIBUR		OFERTA 3.990
SPACE CHANNEL 5		OFERTA 4.990
THE HOUSE OF THE DEAD 2 + PISTOLA		OFERTA 6.990
TOY RACER		OFERTA 1.990
VANISHING POINT		8.990
VIRTUA STRIKE 2		OFERTA 3.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias del 1 al 31 de mayo

pedidos por internet www.centromail.es

pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fuster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
BALEARES
Palma de Mallorca
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
• C.C. La Maquinista. C/ Ciudad Asunción, s/n ✆933 608 174
• C/ Pau Clarís, 97 ✆934 126 310
• C/ Sants, 17 ✆932 966 923
Badalona
• C/ Soledat, 12 ✆934 644 697
• C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sal. 2 ✆937 192 097
Manresa C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 721 094
Mataró
• C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
• C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. la Plata, Local 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 ✆957 498 360
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256
GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2. ✆928 418 218
• Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario
• C.C. Atlántico, Local 29, Planta Alta
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming, 13 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
• Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
• C.C. La Vaguada. Local T-038. ✆913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, Local 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 ✆916 562 411
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n. ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA. CRUZ DE TENERIFE
Santa. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083
SEGOVIA
Segovia C.C. Almuzara, Local 21. C/ Real, s/n ✆921 463 462
SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos. Local B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
• C.C. Pza. Armas. Local C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangenís, 6 ✆976 536 156
• C/ Cádiz,14 ✆ 976 218 271





PREVIEW

Sonic Adventure 2

El puercoespín azul tiene casi a punto la segunda parte de su esperadísima aventura, y nosotros ya estamos preparando una preview especial en la que podréis enteraros de todas las novedades que va a tener el juego más veloz que ha llegado jamás a una consola.



Dreamon Volumen 21

DEMOS JUGABLES:

Confidential Mission
Daytona USA 2001
18 Wheeler

VÍDEOS:

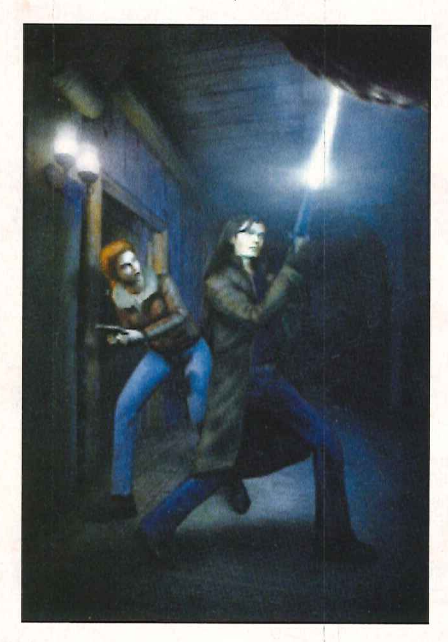
Alone in the Dark IV
Crazy Taxi 2
Half Life



NOTA: Tanto los contenidos del DreamOn 21 como los de la revista que os adelantamos en esta página son orientativos. La redacción se reserva el derecho de modificarlos.

Otros contenidos

El mes que viene vamos a tener una reunión de éxitos en la revista como pocas veces ha sucedido hasta este momento. Además del retorno de Sonic, os ofreceremos también la primera toma de contacto con «ALONE IN THE DARK IV», que llegará finalmente antes del verano, y «UNREAL TOURNAMENT», el esperado juego de acción subjetiva. En nuestra sección de novedades, brillarán con luz propia títulos como «CONFIDENTIAL MISSION» o «18 WHEELER», ambos conversiones de Sega, y dos nuevas aventuras de terror: «EVIL DEAD» y «CARRIER». El rol, por su parte, será el gran protagonista de nuestra sección de guías: llegaremos al final de «GRANDIA 2» y comenzaremos el viaje de «SKIES OF ARCADIA». Todo esto y más, en el quiosco el día 25 de mayo.



Revista Oficial

Dreamcast™

ESTE MES

OFERTAS NÚMEROS ATRASADOS

OFERTA 1

3 NÚMEROS AL PRECIO DE 2



PRECIO OFERTA 1.990 PTS*

OFERTA 2

5 NÚMEROS AL PRECIO DE 3



PRECIO OFERTA 2.985 PTS*



Nº 1 NOV.

Guías: Space Channel 5, Marvel vs Capcom 2.
CD: 6 Demos jugables: Ultimate Fighting Championship, Sega Extreme Sports, San Francisco Rush 2049…



Nº 2 DIC.

Guías y trucos: Ferrari 355 Challenge y recopilación de los mejores trucos.
CD: 6 Demos jugables: Pod 2, Jet Set Radio, Uefa Dream Soccer, Silent Scope, Tony Hawk 2 y Kao the Kangaroo.



Nº 3 ENERO

Guías y trucos: Shenmue y especial trucos.
CD: 5 Demos jugables: Army Men, Toy Commander Christmas Edition, Speed Devils Online, Super Runabout y Looney Tunes Space Race.



Nº 4 FEBRERO

Guías y trucos: MSR, Jet Set Radio, Shenmue (disco 2) y especial trucos.
CD: 5 Demos jugables: Tokio Highway Challenge 2, Donald Duck, Ultimate Fighting Championship, Kiss Psycho Circus, y Stupid Invaders.



Nº 5 MARZO

Guías y trucos: Tomb Raider Chronicles, Shenmue (disco 3) y especial trucos.
CD: 4 Demos jugables: Dave Mirra, Ducati World, Virtual Tennis y Sega Extreme Sports.



Nº 6 ABRIL

Guías y trucos: Phantasy Star Online, Fighting Vipers 2 y especial trucos.
CD: 3 Demos jugables: European Super League, Jet Set Radio y Giant Killers.

Y SI QUIERES TENER TUS REVISTAS Y GDs DREAMCAST PERFECTAMENTE ORDENADOS

ESTE MES

OFERTA ARCHIVADORES



ARCH. REVISTAS + ARCHIVADOR GD´s

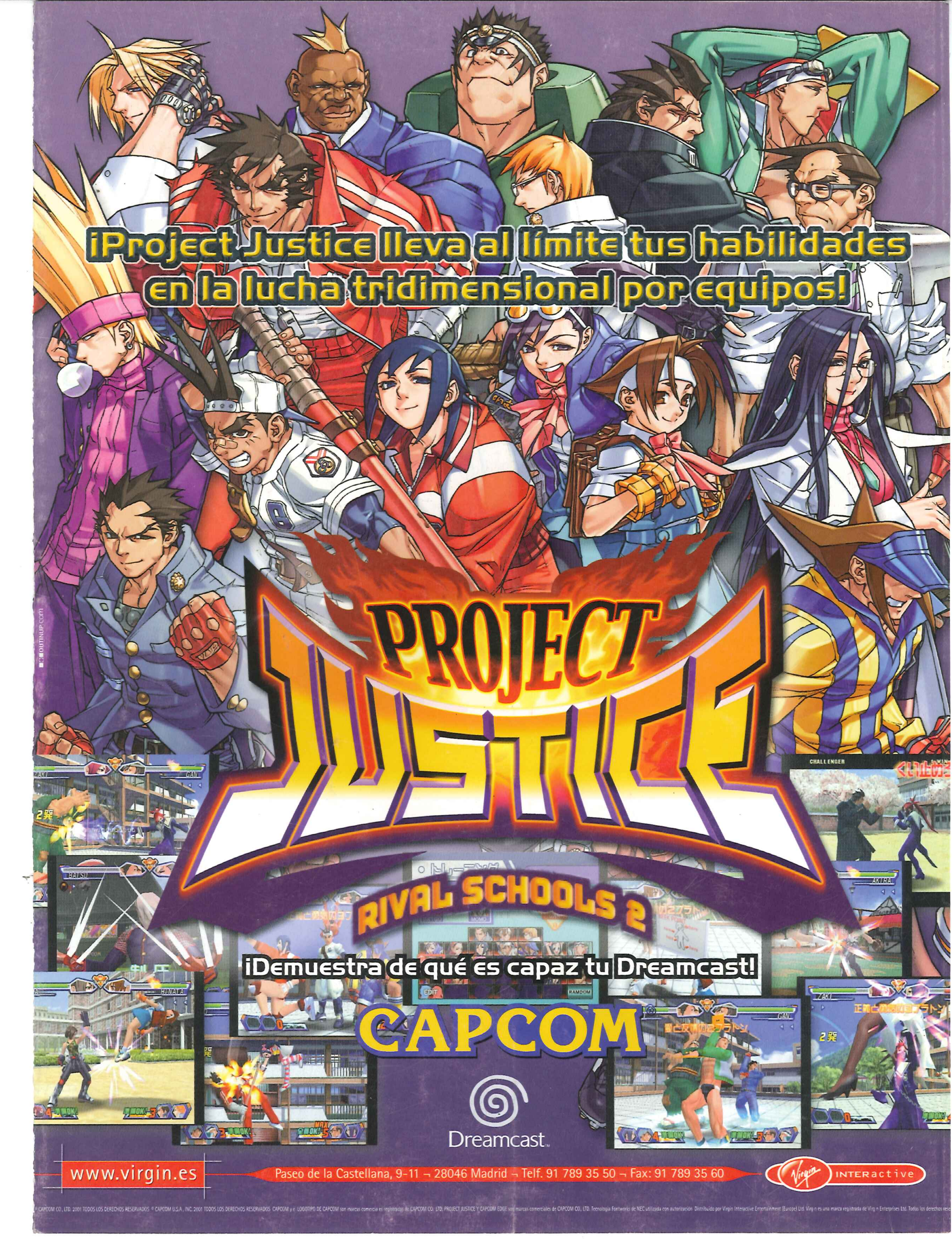
~~1.500~~ PTS

PRECIO OFERTA 950 PTS*

*** MÁS GASTOS DE ENVÍO**

Para hacer tu pedido, llámanos a los teléfonos: 902 12 03 41 ó 902 12 03 42 (de 9 a 14 y de 15 a 18, viernes de 9 a 15), o envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al 902 12 04 47, o por e-mail a: suscripcion@hobbypress.es

Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.
Hobby Press, S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



¡Project Justice lleva al límite tus habilidades
en la lucha tridimensional por equipos!
PROJECT
JUSTICE
RIVAL SCHOOLS 2
¡Demuestra de qué es capaz tu Dreamcast!
CAPCOM
Dreamcast.
www.virgin.es
Paseo de la Castellana, 9-11 – 28046 Madrid – Telf. 91 789 35 50 – Fax: 91 789 35 60
Virgin INTERactive